电子游戏

最新指南与攻略



内蒙古人民出版社

插图欣赏

作者 / 高田裕三





鲁邦三世

～比拉米特的贤者

ルパン三世 ピラミッドの賢者

机种：SS　类型：ACT　厂商：ASMIK　媒体：CD-ROM

永远的英雄——鲁帮三世被3D化并在SS主机上登场！

玩者将操纵鲁邦三世在比拉米特要塞去探索沉睡了一万年以上的超古代文明的秘密。





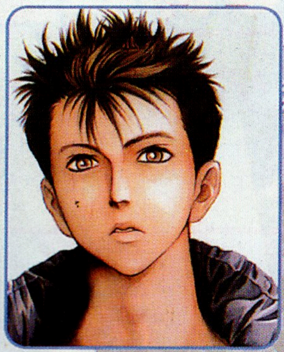
LUPIN THE 3rd




星之海洋
爱与勇气的传说登场！
一九九八年夏，星空的物语展开
机种：PS
类型：RPG
厂商：ENIX
媒体：CD-ROM×2
STAR OCEAN
THE SECOND STORY


迄今为止最强之RPG即将登场!
ガルバディア兵
「SeeDとかいう特殊部隊か?」
最终幻想VIII
机种：PS 类型：RPG 厂商：SQUARE 媒体：CD-ROM
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
幻想的顶峰!





相模祐介



机种：ARC
类型：STG
厂商：ATLUS



ESPRADE



背景故事

公元2018年的东京。在这一时期，根据著名的“湾岸都市计划”，东京湾填海而建成了新的住宅区，分别被称为“凤凰区”、“台场区”和“湾上区”，这样一来使人们的生活空间得以扩大。然而，在这个时代的背后却有着被称为“ESP者”的超能力者所引发的犯罪活动。由于缺乏与之相对抗的手段，所以人们对“ESP犯罪”这种看不见的恐怖活动十分不安。

被称为“夜叉”的人控制着ESP者们的犯罪组织，其势力遍布于经济、政治等各个领域，其力量至今已发展到可以震动世界的地步。“夜叉”为了防止对抗势力的成长并扩大自身的规模，在东京都内铺下了天罗地网，用一种可探知ESP者使用PK时发出的称为“DRIVE波”的雷达，不断寻找ESP者以使下属组织日益庞大起来。







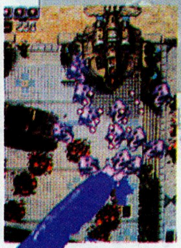




J-B 5th



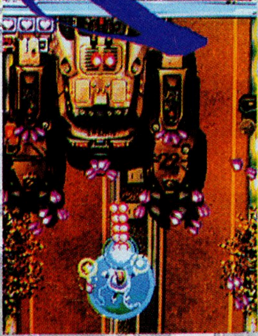




面对东京这种悲惨的现状，阪神国际警察中终于有人忍无可忍了，虽然他们只是少数，但仍在警署内设立了针对ESP犯罪的机构“JUDGE”。另一方面，“夜叉”以自己支配的被称为“湾岸自卫队”的军事力量来守卫掌握中的首都圈。虽然东京都已经被要塞化，但对于生活在这里的人们来说只能装作什么都不知道，过着麻木的日子。

在东京凤凰高校就读的主人公相模祐介，从幼年时期就发现了自己是ESP者的事实。因为曾有过因这种能力而苦恼的经验，所以他决心永远不去使用。也正因如此，他才能从未被“夜叉”的搜查网捕捉到而得以继续自己平静的高中生活。

某一天，班里的一名同学突然发觉是ESP者，并且由于不知不觉中连续

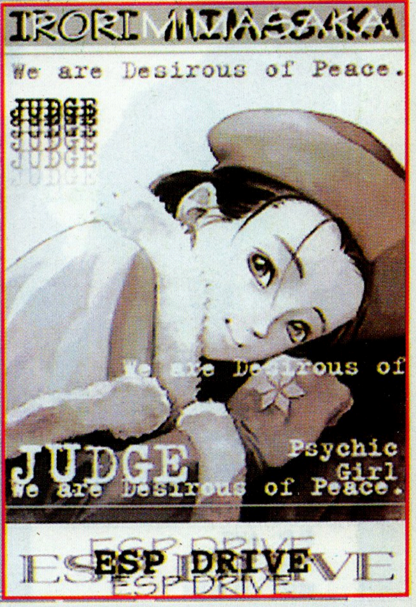


二重人格美少女



美作 いろり

使用PK而被“夜叉”发现。这位名叫近江觉的少年被“夜叉”的人带走了，或许是由于童年的苦涩经历，又或许是由于发现与自己具有同样能力的伙伴的亲近感，祐介释放出封存十多年的能力，向“夜叉”发出挑战。



特報



时间是在不久的将来。如果没有发达的网络组织，高度发达的产业甚至连最简单的联络都无法做到。这就是“LAIN”的舞台。在此游戏中，玩家所扮演的正是这个世界的公民之一，通过网络他认识了一名少女。那女孩叫“玲音”，主角通过网上的资料逐渐对其有了一定了解。随着时间的推移，主角疑心渐生，她究竟是什么人呢？在现实与虚幻交错变幻的电脑空间，一个不可思议的故事由此展开。

你一定会迷恋上LAIN的……



LAIN

机种：PS
类型：AVG
厂商：先锋LDC
媒体：CD-ROM


看看谁是真正的钓鱼王！Let's go!
STAR★FISH
しょう
爆釣烈伝翔
~ハイパー・フィッシング~
水洋 翔
君岛 沙汀亚
机种：GB
类型：S・RPG
厂商：STAR・FISH
●史上最初之钓鱼S・RPG！
●可使用必钓技！
●乐趣十足的“组队战”！


以古代的中国为舞台，
奇想天外、痛快无比的游戏展开了！
封神演義
再现中国名著《封神演义》
PS
类型：S · RPG
厂商：光荣　媒体：CD-ROM

魂之力量

机种：ARC　类型：对战ACT　厂商：NAMCO

幻想的世界观，超个性派的人物设定，华丽的3D武器格斗游戏“魂之力量”是曾名噪一时的“魂之利刃”的续作。该游戏以SYSTEM 12基板制作，迫力十足，令人咋舌不已！





















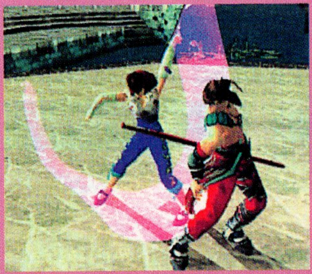






动如脱兔

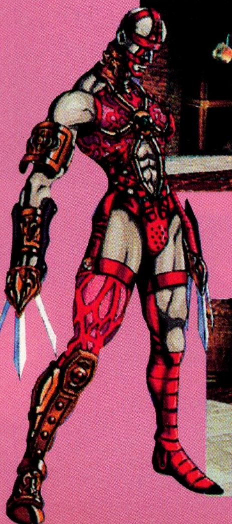




静如处子







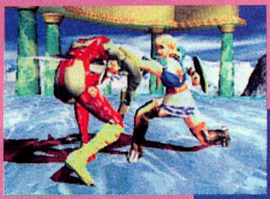


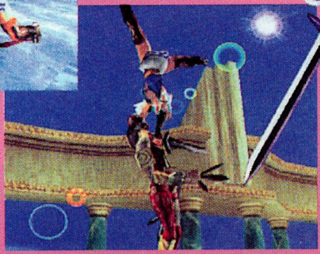




再领使命









地狱归来

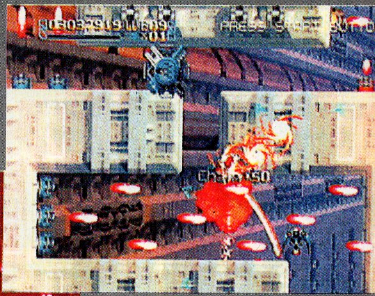
RADIANT SILVERGUN

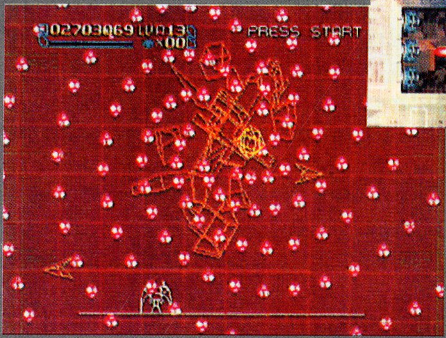
レイディアント シルバーガン

™



在街机上推出过的射击名作“RADIANT SILVERGUN”被完全移植到了SS主机上，并且增加了新模式、新版面及新BOSS！





机种：SS
类型：STG
厂商：TREASURE
媒体：CD-ROM



真爱物语 2

机种：PS
类型：SLG
厂商：ASCII
媒体：CD-ROM




ELECTRONIC ARTS™
in association with
BLIZZARD
恐惧
机种：PS　类型：A·RPG　厂商：BLIZZARD　媒体：CD-ROM
[redacted]
著名电脑游戏在
PS上得以再现！
著名A·RPG游戏终于可以在PS上玩到，虽然画面没有PC版细腻，但出色的游戏性依然会吸引广大玩家。



SD高达 G世纪

机种：PS　类型：SLG　厂商：BANDAI　媒体：CD-ROM

登场机体470种以上，原作人物也有160名以上出现，全程分40余章，最大可4人进行对战！

G的历史从今天翻开了第一页……


勇者登场
最新情報独占公開!!
为你再现机器勇者的
无敌传说！
勇气传说
告诉你什么是勇气…
PS
机种：PS　类型：S・RPG
厂商：TAKARA　媒体：CD-ROM
～新世代机器人战记
BRAVE SAGA



最终抉择

机种：PS　类型：RPG　厂商：ASCII　媒体：CD-ROM



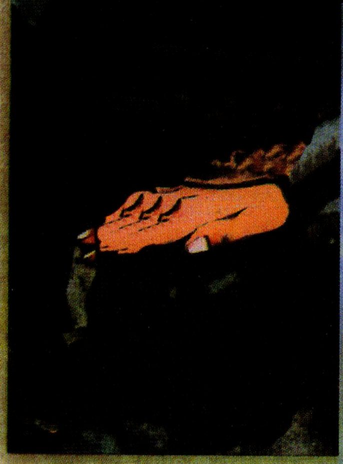
あぉい 渚
青山广美
秋叶デンキ
明智 渚
あべ さより
阿部 朗九
天野 かおる
彩叶みどり
淡路 朱可
板桥しゅうほう
市川 みなみ
いりえ まさよ
いわみち さくら
うちみは清香
エタ・カリナ
おときた たかお
小野 敏洋
带 ひろ志
开田 裕治
金子 真也
火纹 ゆうき
鸟山 千岁
川名 景清
京极 カオル
九月姬
日下部 拓海
くにがら良
久米 夏生
くりきのら
黑田 ヒロコ
源氏 街子
弘司
コウノヒロアキ
小岛 文美
近藤るるる
さいとう ちほ
狭雾家 薰
佐佐木 亮
佐藤 元
诸堂 ぱぴい
白野 うお丸
SUEZEN
末弥 纯
すずほう条
须藤 真澄
千之ナイィ
宗 美智子
空野 みぞれ
高句 祭
たおにし どおる
タカハシマコ
泷 清流
竹本 泉
たつみ 龙子
冢本ひじく
纲野 伸子
寺田 克也
远镜 望
所 ショーへイ
とさか 醒
中泽 じゅごん
那须 雪绘
なつきあんみ
にょろ子
ねうい
桥本 正枝
菱川 雪绪
福永 朱示
藤井福助
ふでのぐりぐる
ふらの みさ
穗积 隆之
真木 あずま
まきやま とうこ
正罔 正幸
まつした きよこ
松下 祯行
松下 望加
松本 ゆうか
摩耶 薰子
水城 准
水玉 萤之丞
みとてんどりあ港
みやごか たかし
宫须弥
あて鲷
桃八号
森屿 プチ
矢神 るだ
山田 章博
山田 ちゃか
山本 贵嗣
暗月 あかり
由良 カイリ
横须贺 れん
よざだよしのり
米田 仁士
レゲエ・まわしだ
和田 慎二
等

（敬称略50音顺）

共有100名以上的
著名漫画家
参与本游戏的制作！

豪华的美工阵容
将带来前所未有的享受！







EXODUS GUILTY

机种：PS
类型：RPG
厂商：Abel
媒体：CD-ROM

作为游戏舞台的世界存在着过去、现在和未来三个时代。在不同的时代里又存在着相应的主人公及地图，完全是独立成章的故事。玩家在过去篇中是一个住在乌鲁·亚克部落的剑客，名叫亚雷斯；在现代篇中则是作为赏金猎手的真堂霞；而在未来篇时则是在花店中长大的18岁公主。玩家以不同的身份在这三个时代展开冒险之旅，当三个故事联系在一起的时候……

過去編





大地之剑士亚雷斯，过去篇的主人公，因对神产生疑问而前往圣地。

乌露擅长华丽的舞蹈和动人的歌曲，被人们称为「神之口」。

现在 公元2000年



位于欧洲的奥地利，据说已消失的“摩西十诫”就沉眠在这儿附近。

过去 公元前1200年

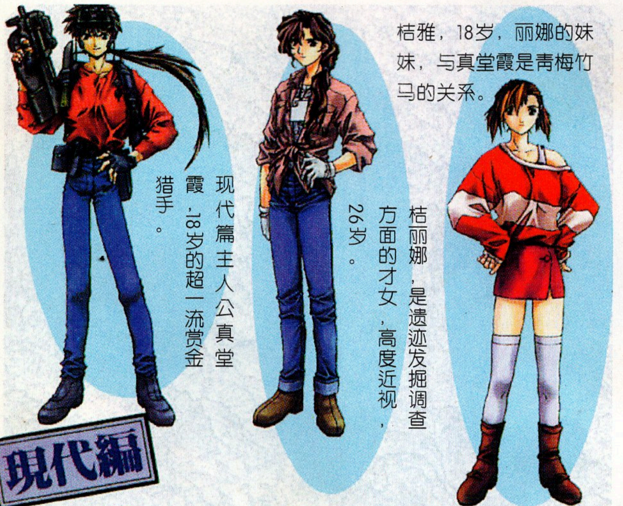


掌管“火、水、土、风”四大元素的天神们制造了灾难，这是一个水深火热的世界。

未来 公元13800年



这是一个一切都已遭到破坏的荒芜世界，特权阶级的人们掌握着过去的科学文明。



现代篇主人公真堂霞，18岁的超一流赏金猎手。

桔丽娜，是遗迹发掘调查方面的才女，高度近视，26岁。

桔雅，18岁，丽娜的妹妹，与真堂霞是青梅竹马的关系。

現代編





萨撒恩，蒙面的魔法剑士，有着征服世界的欲望。

拉莱拉，是丝的护卫，给人以冷酷的印象，坚决服从丝的命令。

丝，未来篇的主人公，自小在花店长大，是王国的公主。

未来編



电子游戏最新指南与攻略(4)

电子游戏与电脑游戏工作室

内 蒙 古 人 民 出 版 社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏最新指南与攻略(4)/《现代电子技术》杂志社编．－呼和浩特:内蒙古人民出版社,1998.8

ISBN 7－204－04121－6

Ⅰ．电… Ⅱ．现… Ⅲ．游戏卡－通俗读物 Ⅳ．G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 21155 号

电子游戏最新指南与攻略(4)

现代电子技术杂志社编

责任编辑:成如梅

※

内蒙古人民出版社出版发行

(呼和浩特市新城西街 20 号)

山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷

开本:787×1092 1/16 印张:15.25 字数:300 千字

1998 年 8 月第一版 1998 年 8 月第 1 次印刷

印数:1－15000 册

ISBN7－204－04121－6/G·893

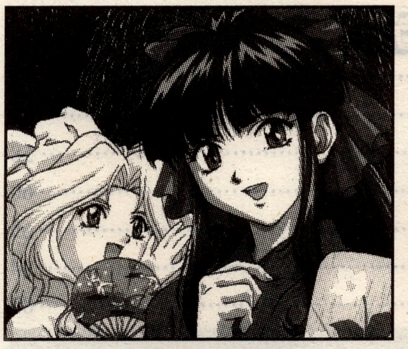
定价:22 元

序

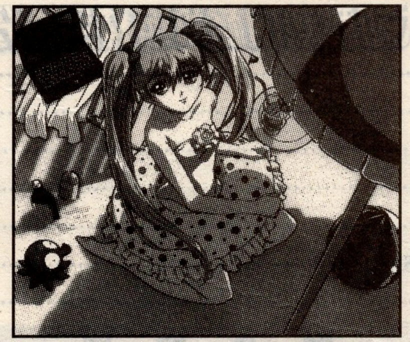
《电子游戏最新指南与攻略(4)》在炎炎的夏日里编辑完成，我们在保证该书原有风格的基础上为了能使其含金量有所增加，着实做了不少的工作。

在本次的“新作指南”中改为由六名编辑一起评论，新加入的 MOWEN 和 PAUL 虽是初次登场，但他们为了本书的制作付出了极大的劳动。

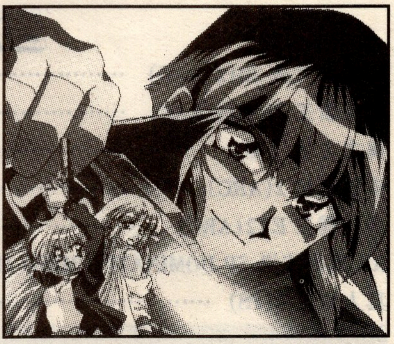
“完全攻略”部分收录了 SS 超大作——“梦幻模拟战 V”的完全攻略，以及“少女革命ウテナ”和“侦探神宫寺三郎”的流程攻略。此外，PS 的优秀作品“东京魔人学园剑风帖”、“REBUS”等也将登场！



最新指南



热斗出招



完全攻略

本书用语中英文对照表

PS	索尼 PLAY STATION	RPG	角色扮演类
SS	世嘉 SEGA SATURN	SLG	模拟类
N64	任天堂 64 位主机	AVG	冒险类
SFC	超级任天堂	S·RPG	战略角色扮演类
GB	GAME BOY	A·RPG	动作角色扮演类
PC	个人电脑	TAB	桌棋类
ACT	动作类	RAC	赛车类
STG	射击类	SPG	运动类

目录

最新指南

游戏业界最新话题空前的充实

燃烧战车(PS) …… 6
猫的名字是 KA・N・KE・I(PS) …… 8
efficus～愿你知我心(PS) …… 9
铳梦(PS) …… 10
钢仁战记(PS) …… 11
黑眼睛的诺娅(PS) …… 12
想见你(PS) …… 13
公演～21 世纪(PS) …… 14
超时空要塞～VF－X2(PS) …… 15
时空侦探 DD2(PS) …… 16
模拟 RPG 工具(PS) …… 17
真爱物语 2(PS) …… 18
最终抉择(PS) …… 19
永久的情感(PS) …… 20
DESTREGA(PS) …… 21
拉加伊亚传说(PS) …… 22
顶级街道之京华大王(PS) …… 23
百万名马(PS) …… 24
庆应游击队外传(PS) …… 25
炸弹人大赛跑(PS) …… 26
保龄之王 2(PS) …… 28
强烈节奏(PS) …… 29
SD 高达 GGENERATION(PS) …… 30
数据怪兽(SS) …… 31
盖那转生～觉醒篇(SS) …… 32
FALCOM CLASSICSⅡ(SS) …… 33
勇者斗恶龙～怪物篇(SS) …… 34
J 联盟创造球会(N64) …… 35
皇家骑士团 3(N64) …… 36
F－ZERO X(N64) …… 37
口袋妖怪运动场(N64) …… 38
D 之食卓 2(DC) …… 40

热斗出招

各大机种热门格斗游戏全面分析

超能力大战 2012(ARC) …… 42
街头霸王 ZERO3(ARC) …… 52
魂之力量(ARC) …… 58
电脑战机 2(ARC) …… 60
街头霸王 EX2(ARC) …… 69
RB 饿狼传说 SP DOMINATED MIND (PS) …… 84
真人快打 4(PS) …… 87

完全攻略

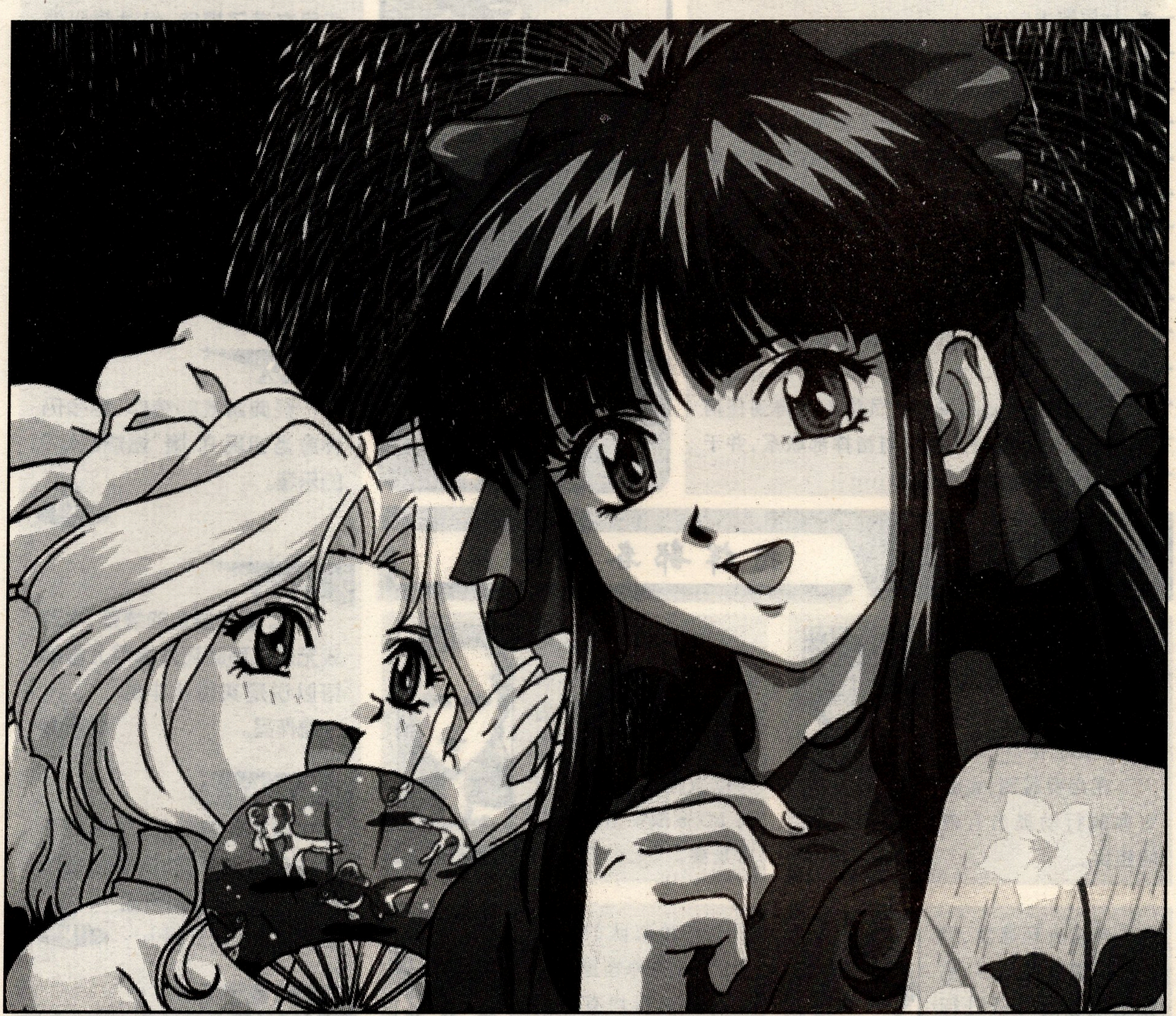
梦幻模拟战Ⅴ(SS) …… 92
少女革命ウテナ(SS) …… 115
恶魔城(SS) …… 123
梦见妖精(SS) …… 127
侦探神宫寺三郎(SS、PS) …… 131
信长之野望将星录(SS、PS) …… 143
东京魔人学园剑风帖(PS) …… 153
黑暗救世主(PS) …… 185
精灵召唤(PS) …… 195
REBUS(PS) …… 201

名作、热作、劲作全面登场!

最新指南

NEWEST GUIDE

共计最新游戏介绍三十二篇，附有编者评价



本部分介绍文字及评价仅供读者参考！



燃烧战车

厂商:KONAMI　机种:PS　类型:战术战略 AVG　媒体:CD-ROM　发售日:1998 年 9 月 3 日

核危机爆发!!"猎狐犬"特种部队紧急行动,二十四小时内解除危机……

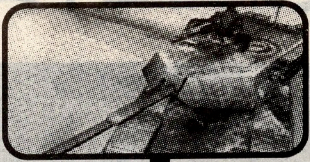
METAL GEAR SOLID　BEST VS. BEST

二十一世纪,世界核武器消毁条约执行后数天……

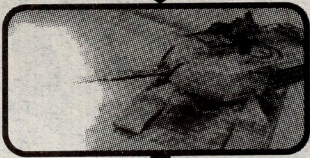
阿拉斯加秘密核军事基地遭到袭击,来犯之敌目前确认为是"猎狐犬"特种部队部分成员。他们已经控制了核军事基地,并且以发射这几枚世界上仅存的核导弹为条件要挟各国政府。

军方立即派遣"猎狐犬"特种部队中所剩的队员前去,公开的主要任务为消灭叛乱的军人,实际上是为了将军方所研制的二十一世纪主力陆战兵器"METAL GEAR"夺回。

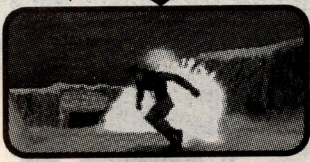
潜入基地的特种队员将不能得到任何支援,只能通过无线电与指挥部联系,并于二十四小时内完成任务……



装弹　瞄准



开火　脱离



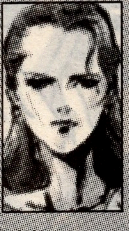
METAL GEAR SOLID　指挥部各联络台



特种部队指挥部总长官,负责本次任务的指挥,他会告诉你所要完成的任务。

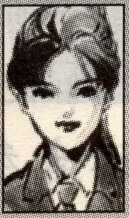
在必要时刻,也会对你的行动提出有效的建议。

周波数:140.85



特种部队情报部长官,通过各方面资料的查询,可以给你最为详尽的敌方成员的能力以及他们的缺点。在对 BOSS 战中这一点非常重要。

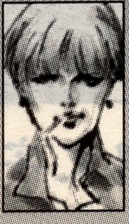
周波数:140.85



负责处理通信、卫生及观察器的士官。也就是说在此可以进行本作的"设定变更"。

通过无线电,还可以在此进行游戏中的记录。

周波数:140.95



特种部队的武器专家,对各种轻重武器以及核武器均有丰富的知识,在游戏中可以向她了解敌方的武器攻击水平及能力,以便取得胜利。

周波数:140.93

评价

BLUE

制作周期之长令人对整个作品充满了期待,经过精心处理的每个细节都使该游戏独具魅力。

10

DRAGON

采用了极为规范化的军事模式,对这类作品本人一向极为狂热。不要用本作与"生化危机 2"相比,因为这两部作品不属于同一档次(本人看法)。

10

FOX

经典游戏的续作,至今仍怀念当初玩 FC 版"燃烧战车"的乐趣。

8

E·T

FC 著名游戏的续篇,本游戏无论从画面还是情节上看都可以说是次世代中的一流作品。

7

MOWEN

苦等了两年后,战车终于燃烧起来,但我的耐心却有些不足了,两年前我肯定会给 10 分,现在嘛……

8

PAUL

一个不可不玩的游戏,其质量绝对将会超过同类其它作品。

10

METAL GEAR SOLID

双方登场主要人物简介



MERYL SILVERBURGH

驻守在阿拉斯加基地的士兵，在敌人占领基地后依然坚持反抗，是协助主角完成任务的主力助手。各方面能力均很平均，而且性格坚强，她会是个完全值得信赖的角色。

强有力的协助者！



OTACOM

兵器开发的天才。是在阿拉斯加基地中负责秘密武器开发的主要人物，主角会在基地的货仓中发现他，但是此人究竟是敌，还是友？这只有在游戏中才能知道。



掌握秘密武器的真相！

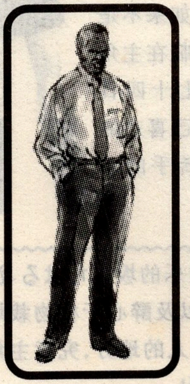


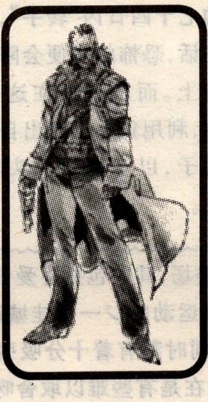
DONALD ANDERSON

属于国防部防御高等研究局，作为局长的他本不应该出现在这个危机四伏的阿拉斯加基地，但是主人公却在基地的内部发现了此人，他的潜入究竟有什么目的呢？



国防部的主要人物！

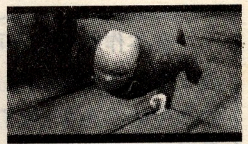


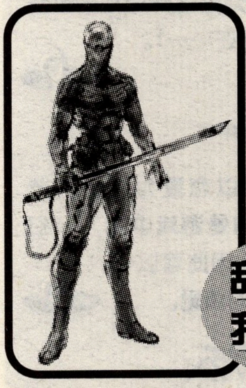


KENNETH BAKER

原来属于"猎狐犬"特种部队，现在是一所民间企业的主席，实际上也是进行武器交易的主要人物之一。在阿拉斯加基地中登场的他，是来帮助主角的吗？

武器的达人！

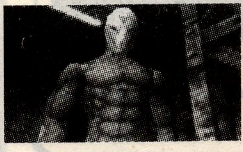




NINJA

现在来看是一位谜之忍者。在特殊的柔软的金属包裹之下，是有血有肉的人类，还是精密的电子生物？他会为我们带来怎样的惊喜呢？

敌方？我方？

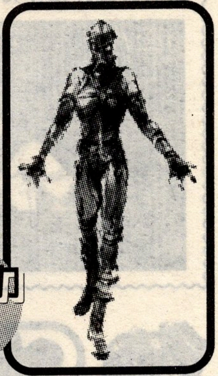


PSYCHO MANTIS

据目前资料来看，此人原属于克格勃(KGB)的谍报机关，在原单位曾接受过遗传工程试验，被移植上超能力的他(她？)与"猎狐犬"特种部队有什么联系？



拥有超能力的特工！



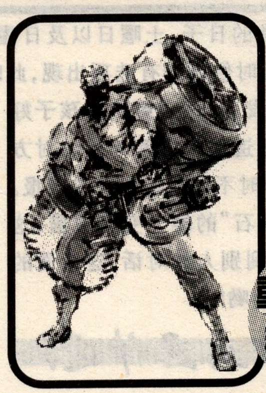
SNIPER WOLF

出身于英国著名 Gurkhas 精英军团的狙击手，拥有惊人的忍耐力，经常是等待目标出现而苦候一星期之久。在这个天才的女狙击手面前，主角能否顺利完成任务呢？



冷艳的狙击杀手！

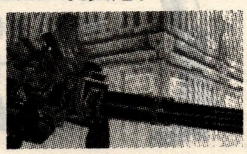




VULCAN RAVEN

善于使用重型武器的战士，因为是印度和印第安的混血儿，拥有超自然的能力，可以灵活地操纵巨型的武器。此次会使用 20mm 机关炮。

重武器专家！





猫的名字是KA・N・KE・I

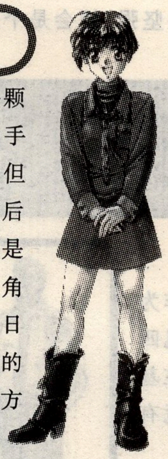
厂商:VICTOR SOFT　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年内

这是一支十分特别的模拟恋爱游戏，其清新的风格颇有过人之处！

猫眼石引发的奇遇！

游戏中的主角是一名高中二年级学生。有一日在街上拾得一颗十分奇特的石头，突然之间一名女子在主角的眼前出现，告知主角手中所持的石头名为"猫眼石"，这石头拥有令人自由变成猫的能力，但是主角必定要在拾得这石头后的七十四日内"转手"，如果不是的话，恐怖的事便会降临在主角身上。而玩者便在这七十四日中，利用猫眼石找出自己喜欢的女子，以及将这石头转手的方法。

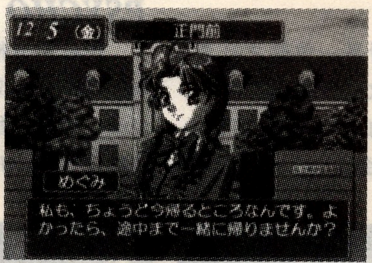




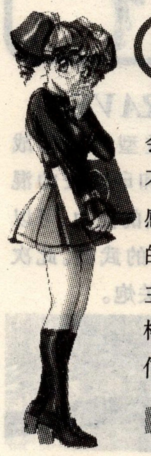
在本作中有许多可爱的女孩子登场，其中包括喜爱音乐的坂本ちはる、沉迷于魔法研究的香坂まこ、长于体育运动的ジーナ桂城以及醉心于植物栽培的来生めぐみ等。她们性格各异，但同时都有着十分吸引人的地方，究竟主角最后要选择谁作为自己的恋人呢?实在是有些难以取舍呀!



BEAUTIFUL!

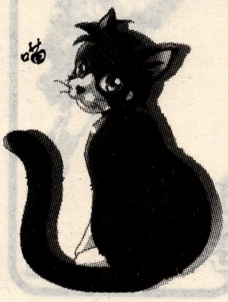


游戏中会有大量选项出现！



游戏中，在平常的日子、土曜日以及日曜日都要去与女孩子相会，当与她们对话的时候便会有选项出现，此时的选择十分重要，这不但会影响故事的发展，还会影响女孩子好感度的高低。要想知道如何回答才能讨对方的欢心，这就需要平时不断收集有关的情报。主角可以利用"猫眼石"的能力变身成猫，这样便可有机会偷听到别人的对话，这里面的信息可是十分宝贵的哟!

喵



特殊能力大显神通!

评价

BLUE

加入新奇因素的恋爱游戏，美工值得称道。因为制作厂商的原因，所以有些担心游戏的整体水平。 7

DRAGON

由猫眼石引发的故事，想法很奇特，但不知游戏能否给人以新奇的感觉。在游戏中，主角还可以变身为猫去收集情报。 7

FOX

太烦了，不知最近 BLUE 为什么老是介绍这一类型的游戏(莫非他正在……)。 6

F・T

还是以恋爱为题材的游戏，不同的是游戏中加入了幻想的色彩，因此可以一试那心跳的感觉。 6

MOWEN

知道为什么有"BLUE"这人吗?因为他玩了太多的"蓝色的多瑙河"…… 7

PAUL

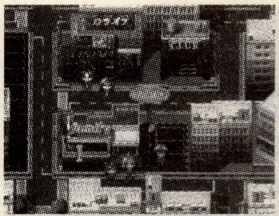
奇怪的名字，有趣的风格，也许可以使我认真地玩上一回。 8

efficus
この想いを君に・・・

efficus～愿君知我心

厂商:元气　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年9月

自由度极高的恋爱模拟游戏,其丰富的对话以及事件都十分引人入胜!



故事由主角转入女子校,并与美丽的深见三姐妹相识展开的。与过去的恋爱模拟游戏不同的是本作经历的时间较短,仅仅包括10～12月间的短暂时光。在这段时间里,主角需要与自己喜爱的女孩子约会,并逐步加深感情,只要表现出色,便能迎来HAPPY ENDING。登场的女孩子除了深见惠、深见冬子以及深见遥三姐妹外,还包括她们的朋友,合计八人。

浪漫的学园生活开始了!



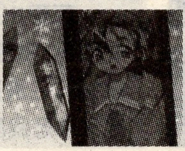


◆画面中的是深见三姐妹中最小的遥,她有着较内向的性格,属于园艺部,爱好是饲养热带鱼。游戏通过这样一幅简单的画面,便恰到好处的表现出了遥的性格以及柔和安静的气氛,实在是令人赞叹不已!

出色的美工亦是本作的卖点之一,从左面的图片大家可以看到,游戏中的特殊事件会用素质极高的画面来表现。无论是色彩还是光影的处理都极具功力,这为本作又增添了更多的浪漫气息。

高自由度展开的故事情节!

本游戏的自由度极高,因为角色可以在地图上行动以寻找目的地,所以便会出现多种多样的选择。平时应注意多收集情报,以免行动时浪费时间。游戏中登场的角色性格各异,想和她们打好交道可不是一件容易的事情。



FREE



评价

BLUE

十分惊讶于近期PS上竟有如此之多的恋爱游戏推出,但从本作的宣传上来看,应该有一定实力。

8

DRAGON

元气的作品一向都是以极高的自由度著称,本作应该也不例外,人物的形象设计比较怪异,与一般的此类作品都不同。

7

FOX

也是一款恋爱模拟游戏,画面不错,但由于此类游戏过多,所以总有大同小异的感觉。

6

F·T

还是一款以恋爱为主题的游戏,游戏中女主角的造形总觉得怪怪的,再加之本人对这类游戏不太上手,因此……

5

MOWEN

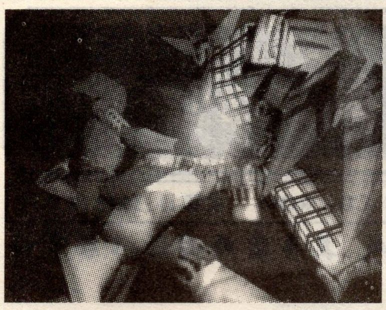
又是一个"成长的烦恼",剧本一般,但左图略令我动心。可惜人物太过怪异。

7

PAUL

"元气"这个公司出品的游戏水平向来一般,所以这个游戏也令我有些担心。

6



铳梦～火星的记忆

厂商:BANPRESTO　机种:PS　类型:A・RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年8月

根据著名动画改编而成的游戏，喜爱其原作的朋友千万不要错过呀！



STORY

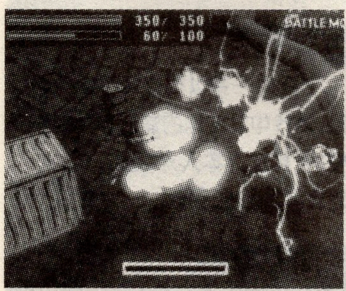
在距现在极为遥远的未来，世界已化为废墟。天空中有一座巨大的浮游都市“萨雷姆”，那是当时人们向往的地方，是传说中的乐园！浮游都市之下则是名叫“克斯铁町”的地方，普通的人只能在这里生活，终日与危险为伴。

本作的主人公是名叫凯丽的少女，她从恢复意识的那一刻便失去了以往的记忆。虽然她是格斗术“机甲术”的高手，但是命运却一次次地将她推到生死存亡的边缘……



当少女醒来的时候，
她的心便沉睡在机器的身体内！
少女深深地懂得，
这个世界并不属于自己！

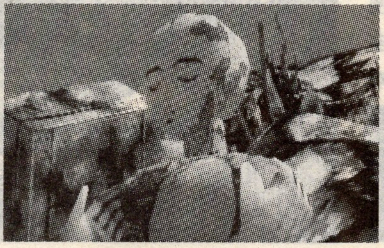
GUN！充满迫力的战斗场面大公开！



原作的魅力之一，便是其丰富的战斗场面。本游戏继承了这一点，将主角凯丽与敌人作战的迫力充分表现了出来。由于本作是A・RPG，所以不会像普通的动作游戏那样简单地去和敌人短兵相接，首先要通过探索来发现敌人，然后再有策略地将其消灭。随着故事的发展，凯丽将会使用更多的格斗技巧，战斗的乐趣也会相应地提高。

DREAM！伴随主人公一同成长的故事！

本作是根据著名的同名科幻漫画改编的，其沉郁的气氛在游戏中也有所体现。玩者将扮演坚强的少女凯丽，伴随着她一同体验波澜万丈的人生。有时战斗、有时欢笑，有时则是悲伤，凯丽用自己的眼睛来观察世界，用自己的理解来处理事物，可以说本作也是一部凯丽的成长史。



破碎的梦想，破碎的心！

评价

BLUE

根据著名漫画改编的动作RPG。出于对原作的喜爱，所以游戏无论如何是要玩的！

9

DRAGON

通过漫画改编的游戏，一般游戏性都不是很高，如果购买本作并能玩下去的朋友，想来必是“铳梦”这部漫画的FANS。

7

FOX

该制作厂商的“机器人”系列游戏是众所周知的，但这款A・RPG的水平却并不理想。

6

E・T

由著名同名漫画改编的动作RPG，由于漫画有一定的知名度，因此游戏应当会受到欢迎。

6

MOWEN

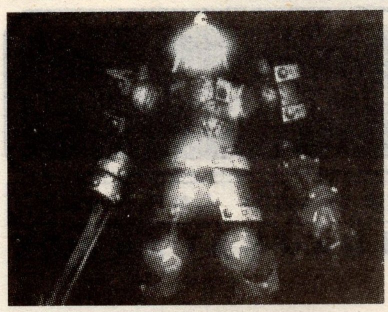
从1996年底就开始期待的一个游戏，看到正式资料时与想象略有出入，但不改我喜爱之心。

9

PAUL

画面水平很高，故事情节也不错，希望早日玩到。游戏是根据同名漫画改编的，这向来是我喜爱的。

9

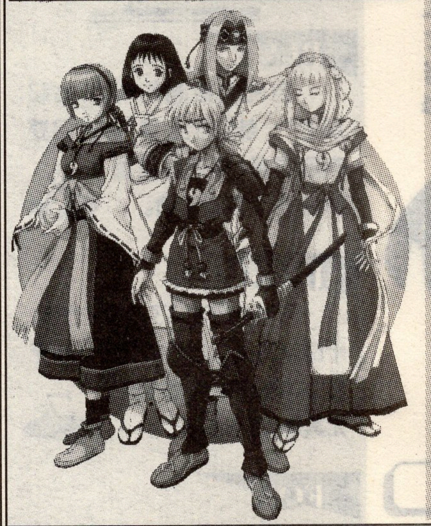


钢仁战记

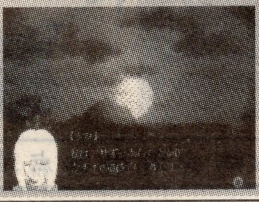
厂商:SANTA　机种:PS　类型:S·RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年8月6日

以战乱的时代为舞台所展开的S·RPG,充满魅力的故事将吸引所有玩家!

故事



在四周被海包围的岛国クナガミ近百年来一直战乱不断,岛上的各个小国为了争夺霸权互相从未放弃过战争。但是,近来情况发生了巨变,数年前还是一个小国的ヒムカ国之王ライオウラ使用了一种名叫"钢仁"的兵器向其他国家发动了侵略。"钢仁"到底是什么呢?ライオウラ又是如何得到钢仁的呢?一切的谜的钥匙都掌握在クチナ一族手中,该族仅存的イサマル、アサギ、マキナ等三人正是本作的关键人物!



POINT 1. "钢仁战记"的游戏流程是怎样的呢?

与以往的S·RPG一样,本作也是随着故事的发展而不断进入到一个个舞台,这中间也一样会有特殊事件的插入。玩者可以切换进入部队编成画面,为下一关的战斗进行准备同时SAVE进度。战斗是磨练并提升等级的唯一机会,只有将所有的仲间能力培养到一定程度,才能顺利地过关斩将。一般经过的STAGE便不可回头了。



POINT 2. "钢仁战记"初期游戏内容简要介绍!

第一关

游戏的第一关便是**イサマル**与**ラカン**从**ライオウラ**控制之下的监狱逃脱。看守会从后面不断追击,此时他们初次看到了所谓的究极兵器"钢仁"。只要能够平安脱险,这两名同伴便会一起踏上冒险的旅途。

第二关

刚刚逃脱的**イサマル**与**ラカン**在途中又和**クオン**率领的**ヒムカ**军遭遇。突然出现的敌人将两人包围,情况极为不利,究竟他们能否杀出重围呢?

第三关

由于得到了**ミクニ**的协助,**イサマル**终于击退了**ヒムカ**军,于是大家一起来到了反乱军的营地。在反乱军的手中也掌握着与**ヒムカ**国一样的"钢仁",其力量足以与**ライオウラ**的手下相抗衡。这之后**イサマル**在命运的安排下又与**アサギ**等相会,众人向着共同的目标进发!



评价

BLUE

以幻想世界为舞台的S·RPG,人物设计十分吸引人。游戏中登场的"钢仁"将是主要卖点之一!

8

DRAGON

SLG这种类型的游戏我都十分喜欢,而且对机器人作为战斗单位也很感兴趣,不知这次以3D制作的本作,能否比得上"前线任务2"呢?

7

FOX

总觉得模拟游戏做成了3D类型十分别扭,所以对此游戏也不太感兴趣。

6

E·T

以3D造型制作的机器人战争模拟游戏,虽然画面还不错,但3D的角色令我有些反感。

6

MOWEN

名称有点"花生果仁"的味道,相信也同样需要剥壳后才能品尝到其味如何。

7

PAUL

S·RPG是我最喜爱的游戏类型,这款游戏从已知的资料看来还算是比较完美,值得一玩。

8



黑眼睛的诺娅

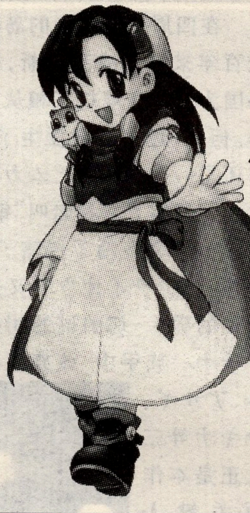
厂商:GUST　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年秋

高自由度的RPG,其丰富多彩的世界观与其本设定可谓十分出色!

故事背景

游戏的主人公是一名十四岁的平凡少女,她的名字叫诺娅,住在シャムール。一天,在同伴迪斯坦(ディスティーン)的鼓动下来到瀑布游玩。两人意外地发现了瀑布后的洞窟,并在好奇心的驱使下进入察看。诺娅在洞中不小心解开了封印,令魔人复活。魔人将迪斯坦石化,悲伤的诺娅得到了女神妮露(ニル)的帮助,获得了魔法之力。为了寻找解救迪斯坦的方法,诺娅踏上了旅途。

不知大家是否注意到,在诺娅的右肩上有一只小松鼠,它的名字叫托托(トト)。这个小家伙在游戏中将扮演什么样的角色呢?是否会在诺娅战斗时帮助她呢?目前还没有详细的资料。此外,游戏中还有许多可爱的角色登场,它们的出现为本作添色不少!



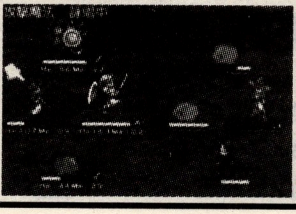
主人公诺娅

战斗系统公开

本作的战斗系统比较独特,在此我们将就目前所掌握的资料为大家做一个简单的介绍。

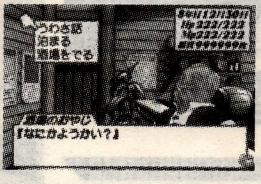
在战斗画面中有一个红色的槽,它代表的是角色的HP。黄色的槽则代表时间,各个角色因自身的素早不同,所以时间槽变化的速度也会有所不同,总之时间槽长得越快,该角色的行动次数就会越多。

战斗中,角色可以召唤出三个召唤兽,它们会对战局起到关键性的影响。本作登场的召唤兽共有50种以上,可以说是十分丰富的。



以故乡为出发点展开旅行

诺娅冒险的世界是一个由剑与魔法构成的广阔舞台,它被称为幻想大陆シエルグリス。诺娅的出发点是位于大陆东南的シャムール村,她要在漫长的旅途中不断收集情报,同时还要在各种各样的谜宫中接受考验。都市、村庄、神殿、高塔以及遗迹等都留下了诺娅的足迹,她究竟能否找到拯救迪斯坦的方法呢?





自由自在的冒险

游戏的最终目的是打倒魔神,解救迪斯坦。玩者可以依据自己的喜好来决定前进的道路,既可以接受任务帮助他人,也可以独自去迷宫中探宝,总之自由度十分之高。

在诺娅的旅途中,她会遇到许多怀着各种目的进行旅行的冒险者。他们大多会与诺娅结成同伴,一同迎接挑战。这些同伴的作用十分突出,在许多方面将会产生重要影响。

评价

BLUE

自由度极高的RPG,比起那些"一条路走到黑"的作品要有趣得多!相信其发售时会有不俗的成绩。

8

DRAGON

可以说是充满了童趣的作品,十四岁的少女进行的冒险乐趣无穷,人物设定都非常可爱,尤其是小松鼠托托。

7

FOX

PS主机上推出的RPG除了经典便是垃圾,这款游戏总算是赶上了经典游戏的末班车。

7

F・T

以幻想世界为舞台的RPG,故事中会出现了许多十分有性格的人物,另外剑与魔法也是主题之一。

6

MOWEN

日本人总是拿眼睛大作文章,在没玩之前还真不敢说这道眼波是迷人还是叫人作呕。

7

PAUL

这是一个与"玛丽工作室"很像的RPG作品,可玩性很高,千万不要错过呀!

8



想见你～你的微笑在我心中

厂商:KONAMI　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年冬

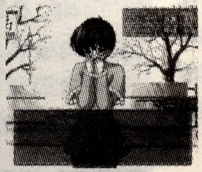
这是由KONAMI公司所制作的以恋爱为题材的优秀SLG!

令人心跳的恋爱游戏!　～施展你的魅力吧!～

正统派恋爱模拟游戏

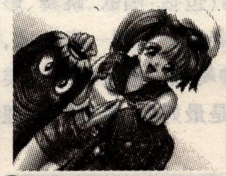
本作是由KONAMI公司所制作的。从游戏的名字中玩者便可体会到一种缠绵的感觉，令人在未接触作品之前便被它那一种甜蜜的氛围所感染。此外,游戏的人物设计也十分突出,尤其是登场的女性角色都极为可爱!





某些事件会有特殊画面

与其它恋爱模拟游戏一样，当玩者与心爱的女孩关系发展到一定程度的时候，将会发生一些特殊事件。这些事件一般会用素质极高的画面来表示，算是对玩者的奖励。事实上，玩出所有特殊画面也成为部分玩者所追求的目标。





游戏的关键是约会　～是否能得到心中的她呢?～

约会的地点也不会只限定在某一处地方，而是可以和现实生活中一样四处移动，也就是说情人们经常出没的公园等地都是玩者施展魅力，赢得女孩子芳心的最佳场所。

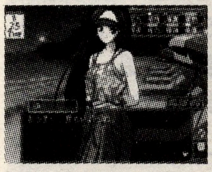
对话时的一般流程

STEP❶　选择相应的话题

STEP❷　对话中出现选择

STEP❸　女孩子的反映如何

STEP❹　是否能取得理想的结果





11种话题大公开

- 体力：如何渡过休息日、生病、起床时间
- 学力：得意教科、勉强、宿题
- 精神：烦恼的事、喜爱和讨厌的东西、天气
- 感性：喜爱的音乐、喜爱的食物、喜爱的时间
- 幸运：电话号码、生日、视力
- 博识：趣味、特技、料理
- 财力：财力低、成果、购物
- 运动：运动、游泳、滑雪
- 学校：授业、部门活动、松子先生
- 容姿：洋服、发型、化妆
- 其他：爱称、将来的梦、小时的事



评价

BLUE　KONAMI是块金字招牌，一想起其以往制作的"心跳纪念品"系列便对该公司的恋爱游戏信心倍增。　8

DRAGON　KONAMI的此类作品可以说都是精品，虽然采用了正统的游戏进行方式，但是给玩家的感觉应该很不错。　8

FOX　最近索尼机上好象推出了不少以恋爱模拟为题材的游戏，但精品并不多。　7

F·T　KONAMI制作的一款以恋爱为题材的游戏，人物与故事的设定与"心跳"系列有相似之处。　7

MOWEN　KONAMI的"微笑"与"凝望"总能吸引人，相信本作也一样，但我不认为本作能超过"心跳"系列。　8

PAUL　恋爱类SLG在本期多次登场，但是对于其优劣又该如何评价呢?　7

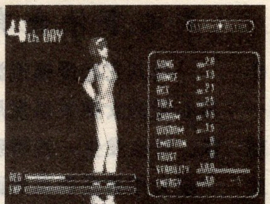


公演～二十一世纪

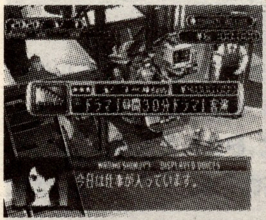
厂商:NEC　机种:PS　类型:育成 SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年内

由 NEC 全力制作的创造二十一世纪全新偶像的育成类 SLG!

二十一世纪登场的新偶像

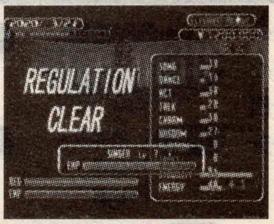


本作的主要任务是为了培养一名完美的新偶像，登场的被培养角色是被称为"神崎 雅"的少女。在实际上，她其实是一个全人工电脑的机器人，她拥有与人类一样的身体，但是其思维系统是由电脑芯片控制的。主角的任务就是将这个开始时什么都不懂的"少女"培养成二十一世纪的新偶像。



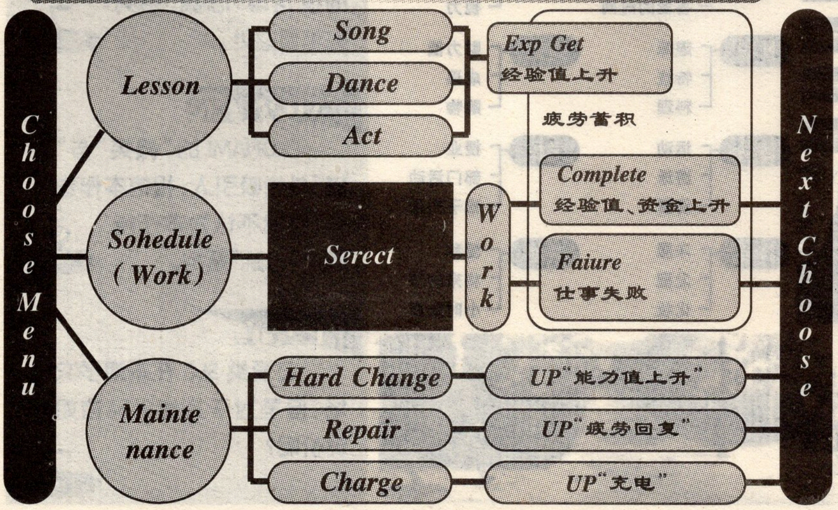
在培养中，最根本的任务，就是在一年时间内让她掌握作为新偶像所必须的一切(包括:唱歌、跳舞、影视演出、礼仪等等)，如果你的培养水平达到一定标准，那么在一年的培养结束之后，"神崎 雅"将会拥有人类的"感情"，那么这个结尾可能会是最好的!想必你会理解到这个最佳结尾的……

能够学习一切的超级芯片



对于"神崎 雅"来说，她的思维及记忆完全通过她脑中的超级芯片来完成，在此大家要注意培养时不要让电脑芯片超负荷运转，因为一旦电脑芯片超出工作的负荷，会导致"神崎 雅"产生逆反心理，并且影响以后你在她心目中的威信。这样来看，这位"人造人"也像是一位"娇小姐"。

角色的具体培养过程一览表



评价

BLUE

全新偶像育成游戏，对于尚处于为工作、学业而奔忙的你我来讲，此类培养游戏不免有无聊的感觉。

6

DRAGON

NEC 公司的育成类 SLG 水准一向极高，本次对"生化人"——神崎雅的育成又将面对怎样的困难呢?

8

FOX

NEC 制作的培养类游戏都还算不错，这款也应该也不会太差。

7

F·T

游戏的目的是在未来将机器人培养成一流的名星，并且加入了感情要素，是一款新感觉的育成类游戏。

6

MOWEN

300 年以前的"明星志愿"曾让我感到好奇，如今在强大机种上的重新演绎会让我失望还是喜欢呢?

7

PAUL

把一个"女性"机器人培养成为人类的偶像，奇特的构思。

7



超时空要塞～VF－X2

厂商:BANDAI　机种:PS　类型:3D SHT　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年冬

今冬全新的"超时空要塞－MACROSS"的传说将会开始……

MACROSS 经典再现

如果是《超时空要塞》的 FANS 的话,那么今冬的本作将会是你们最期待的作品。

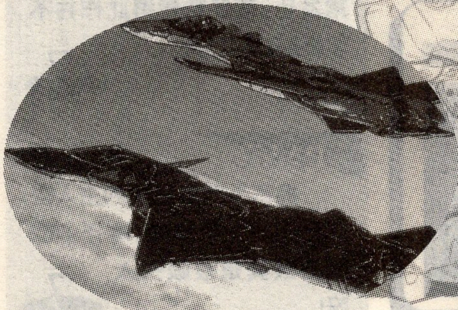
游戏的类型虽然是 3D 射击类,但是可使用的机体却包括了《超时空要塞》这一系列中所有的重要机体。在游戏里大家不光可以看到"骷髅中队"的队长机(《超时空要塞》);还可以看到著名的 VF－1X－Plus;另外 VA－3M 会出现;再有曾在《超时空要塞 Plus》中活跃的 YF－19 和 YF－21 也将作为可使用机体。在这些性能各异的机体中,你将选用哪种呢?答案是根据目前资料,每关的使用机体将会固定(不过这只是目前得到的资料,到时是否会改变目前还不知道)。

游戏的第一关会是大家最熟悉不过的《超时空要塞》的情节,右侧是游戏中会出现的过场动画,怎么样,十分经典的画面!让我们共同去等待这部作品的发售吧!

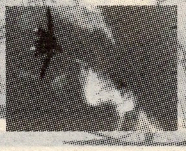


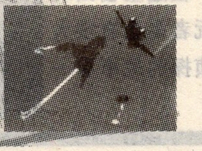
MACROSS 原创机体

游戏中除了可以使用《超时空要塞》系列中的全部己方机体以外,还可以使用本作的原创机体。有关于原创机体的情报,根据目前的资料来看可能是一种被称为 VB－6 的大型战斗机,它的正式名称现在还没有,在日本的厂商正在募集这种机体的正式称呼,一但得到此机体的正式名称,我们会向大家透露。



游戏的形式就目前资料来看有些像 NAMCO 的《空中霸王》,但是画面要精细许多,而且极具有临场感,不过手感是否优秀,目前就不得而知了!





评价

BLUE

又是一款以本人十分喜爱的动画作品改编而成的射击游戏,但愿原作的震撼人心之处能得以再现。

8

DRAGON

"MACROSS"一直是我极为钟爱的动画作品,本次的 GAME 中有着所有作品中的主战机体,所以对于"MACROSS"的 FANS 有着很高的收藏价值。

9

FOX

收集了"超时空要塞"中的全部主要机体,是不可多得的 3D 射击游戏。

7

F·T

以极为著名的动画改编的 3D 射击游戏,其中还会出现许多"超时空要塞"各代中的机体与动画,值得珍藏。

7

MOWEN

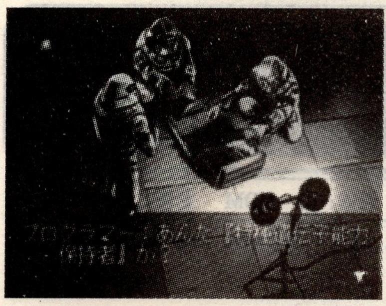
对于"超时空要塞",连我这个漫画的外行都对之抱以极大期待,但可惜又是 STG,热情降了一半。

8

PAUL

只要是与"超时空要塞"有关的东西就很易引起我的兴趣,相信除我之外还有很多"超时空"迷吧!

9



时空侦探 DD2

厂商:ASCII　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年 8 月 27 日

经过改良后的“时空侦探”能否会吸引广大玩家呢?作为 AVG 的本作不知能否有所创新?

与前作有着密切的联系

有着电影感觉的侦探 AVG《时空侦探 DD2》登场了,本作完全引续了前作的世界观与主要角色的设定,但在时间上即是发生在前作 2 年以前的事情。

本作中的主角是时空侦探鸣神雷藏。故事开始雷藏与雾姬谜一样的初会包含了许多神秘的成份。首先是在印度发生的爆弹事件,接下来便是与少女相遇,在这之后雷藏等人还到穿越时空在古代以便对某事件进行彻底调查。主人公雷藏有一种被称为时光系统的飞船,它能穿越时空往返于过去与未来。由于飞船中搭载了时间装置,因此操作它需要很高的技术与才能,而我们的主角雷藏便是这样一个人。



本作的故事背景设定



故事的舞台是发生在前作 2 年前的鸣神侦探事务所。一天有一位少女突然来访,并且要求雷藏替她找人,这位带着太阳镜的少年依赖的内容是“比自己小 3 岁的妹妹在时间旅行中失踪了”,而失踪的地点就是中国。

但是由于这位少年的记忆力有问题,因此鸣神侦探对此也半信半疑,但只有雾姬小姐坚持让雷藏接受此调查工作,仔细考虑了以后,鸣神侦探决定开始着手收集情报,为破案做好准备。

在本作中将会登场的特殊系统

在游戏中会出现许多如“特殊遗传子能力保持者”等特殊的用话,如果遇到了这些用话,按手柄的△键便会出现用话解说画面,在这里会出现与故事有关的难解的词语,这对玩者是会有很大帮助的。参照它会让你对整时空侦探的故事有一个完整的了解。



评价

BLUE

不知各位是否玩过本作的第一代,其情节堪称一流,但游戏性一般,但愿本作能够有所改进。

7

DRAGON

因为对前作的故事情节比较喜欢,所以也很期待第二作的出现,本次依然让拥有吸血鬼血统的鸣神雷藏作为主人公。

7

FOX

目前 AVG 作品尤如黄河泛滥一般,但精品却没有几个,相信本作也不会有什么突破。

6

F·T

人气 AVG 的续篇,故事的设定在一代以前,冒险的地点竟然有中国的长城,因此你可在长城中一显身手。

7

MOWEN

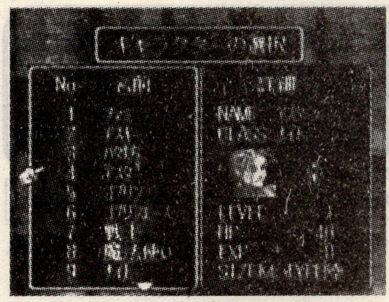
日本人的大脑或许真的非常发达,可是我觉得此作并不具有经典的气势。

7

PAUL

拥有吸血鬼血统的主人公解开了一个个谜团,本作的故事背景真是很吸引人呀!

7



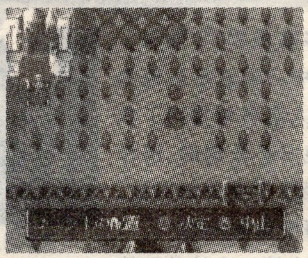
模拟 RPG 工具

厂商:ASCII 机种:PS 类型:ETC 媒体:CD-ROM 发售日:1998 年 9 月

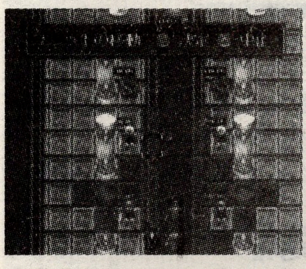
利用如此强大的制作工具,便可以创造出自己心目中的 RPG。

S·RPG TOOLS

制作自己喜爱的 S·RPG



本游戏是 ASCII 游戏创作的最新一作,以前曾经向大家介绍过的《RPG 工具》也属于此类,对制作游戏稍有知识的人应该是十分喜欢这个作品,本游戏较前作相比,在编集种类上又有了新的提高,使得游戏中的人物,场景,战斗道具等更为丰富多彩。

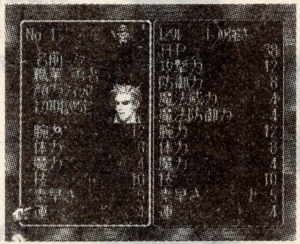


让我们在制作时有更广阔的选择空间,但是由于 S·RPG 与普通 RPG 的战斗方式不同,所以在战斗编集中要注意到这两个种类游戏的根本差异,不过一般能较熟练地编集这类游戏,基本上可以说都是 S·RPG 与 RPG 的高手,因此只要在细节上稍加留意就可以编出较完美的作品了。

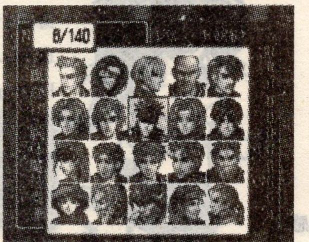
如想制作好的作品,那么你对游戏的有关知识要有较深的了解,这样制作出的游戏才有较好的水准。另外,本游戏的制作数据也可以与朋友交换,达到互相弥补缺点的目的。

S·RPG TOOLS

丰富多彩的制作



由于要以 S·RPG 形式来制作,因此在游戏的系统上应在制作之前确定,在地图、部队的编集上也应对应此系统,并且由于本游戏规则上的限制,因此只能制作成为回合制。



由于编集模式有很多种,而每种的编集设定的不同都会导致游戏整体的变化,因此,在各部制作时都要考虑到数据的平衡性(这一点非常重要),既不能使己方的角色过于强大,也不能使敌人的人物太过凶悍,另外在我方各人物中各数值都要经过精心设定,不然在游戏中你会发现导致战斗的平衡性失调。因此很可能制作的时间会超过你游戏的时间。

你能创造优秀的S·RPG吗?

像《火焰之纹章》、《前线任务》、《光明的力量》、《梦幻模拟战》……

评价

BLUE

用自己的双手来创造出代表个人风格的 RPG,其投入感以及成就感是其它作品无法比拟的。

9

DRAGON

ASCII 公司的标牌产品——"××× 工具"一直被广大日本游戏爱好者所喜爱,因为语言不通的关系,许多国内朋友对其认识不多。

7

FOX

这种创造类游戏,应该都不错,只是没有空暇时间去制作自己的 S·RPG。

7

F·T

游戏制作类的最新一篇,必会让玩者与游戏合而为一,这种作品可以说永远有新鲜感。

8

MOWEN

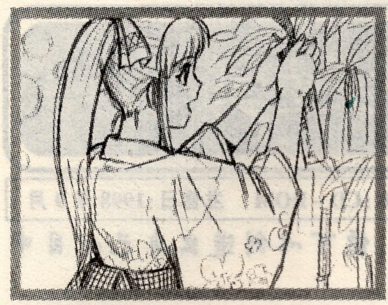
经历了太多的参与,也该轮到我们创造的时候了吧。让我们制作自己的"梦幻模拟战 VI"吧!

10

PAUL

对于真正的 S·RPG 迷来说,这是个不容错过的游戏,开发 S·RPG 的感觉一定要尝试。

8



真爱物语 2

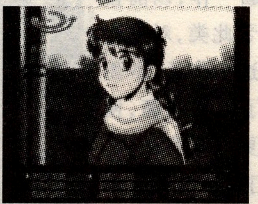
厂商:ASCII　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM×3　发售日:1998 年 12 月 10 日

前作曾令人惊讶地登上过伦敦的报纸，现在女孩们又带着微笑回来了！

True Love Story トゥルーラブストーリー2

现在有许多"心跳"类的游戏，多数采取了"学习＋交友"的形式，能在这许多少女游戏中占据立足之地的非常不容易。ASCII 的"真爱物语"出人意料地受到了欢迎，这是和她清新、真纯、健康的特色分不开的的。前作中那最后一个月的光阴想必给玩家留下了美好的回忆，南弥生那可爱的脸庞是否在你的脑海中每每回顾？

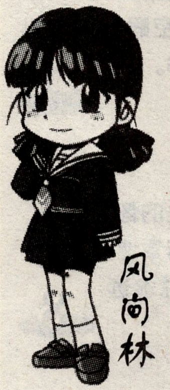
时隔一年，ASCII 又将要在 PS 上上演一个纯美的故事，容量增加到了三张 CD，时间也由以前转校前的一个月变为横跨整个三年高校生活。在系统上、在事件上必定比以前更为多样，而在获得成功后更为认真的工作态度也使 ASCII 创造出了更多性格丰富的人物形象。



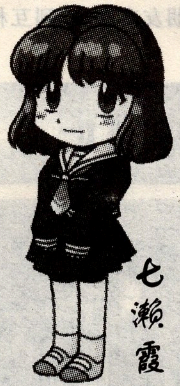
放学路上丰富而多样的谈话系统至今有多少人记忆犹新，续篇里又会加入点什么系统呢？



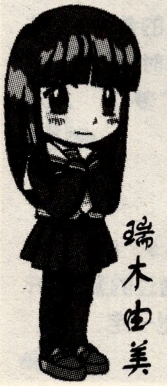
三年的生活由三张碟来记录



青叶台高校 2 年 3 组
身高：163cm
血型：O 型
B83cm　W57cm
H83cm
所在部：剑道部
诞生日：12 月 31 日
性格：真诚、亲切、善良、坚韧
♥对自己要求严格，无论什么事都要求自己解决



青叶台高校 2 年 4 组
身高：156cm
血型：O 型
B85cm　W58cm
H83cm
所在部：吹奏乐部
诞生日：5 月 16 日
性格：沉稳、谨慎、勇敢、温柔
♥与主人公属于青梅竹马



青叶台高校 1 年 3 组
身高：154cm
血型：A 型
B78cm　W56cm
H79cm
所在部：陆上部
诞生日：1 月 29 日
性格：内向、勇敢、敏感、容易害羞
♥为了成为自己崇拜的前辈而加入陆上部



青叶台高校 2 年 2 组
身高：162cm
血型：A 型
B84cm　W59cm
H83cm
所在部：蓝球部
诞生日：10 月 16 日
性格：明朗、亲切、活泼
♥成绩优秀，总能保持在 20 名之内，不管男女都相处得很好

评价

BLUE
虽然该系列在国内拥护者较少，但在日本却被推崇为恋爱游戏的经典，至今不知其原因何在！
7

DRAGON
ASCII 公司的恋爱 SLG 应该说很差，前作的水平大家应该是有目共睹，本作相信也不会有太大改观。
6

FOX
人物造型方面很不理想，并且作为一个恋爱游戏，居然使用 3 张 CD，真是想不通。
6

F·T
ASCII 的大人气系列的第二作，游戏中人物的设计有点怪，但却是一款十分受欢迎的作品。
7

MOWEN
前作曾令人有耳目一新的清新感觉，容量扩至 3 倍后"可看的"肯定会增多，尚可值得一试。
7

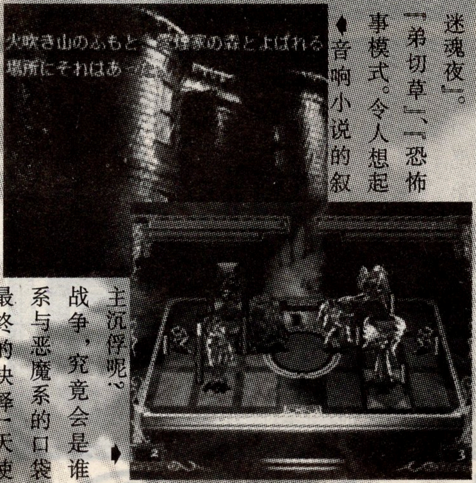
PAUL
对于恋爱 SLG 我可以说是个生手。当这款游戏的资料摆在我面前时，我还是无法接受她。
7

最终抉择

厂商:ASCII　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年9月预定

新感觉卡片SLG+音响小说型RPG在PS上登场!

这是一款新型的S·RPG。说它"新"其实是指它综合了几种当今比较流行的游戏样式,故事的进行用的是音响小说的方式,利用大量的图片和文字推进剧情;而到了战斗画面则是较为传统的棋盘类回合制战略模拟,在3×3的方阵中决一雌雄,令人油然想起名噪一时的SLG《皇家骑士团》;而在战斗进行中卡片的运用也是取得胜利不可或缺的条件与手段,这一点更使人有借鉴《皇家骑士团》之嫌;除此之外,本作亦有召唤兽的登场,各种魔物幻兽交战纷繁,为此作更添变化与复杂性。



◆音响小说的叙事模式。令人想起『弟切草』、『恐怖迷魂夜』。

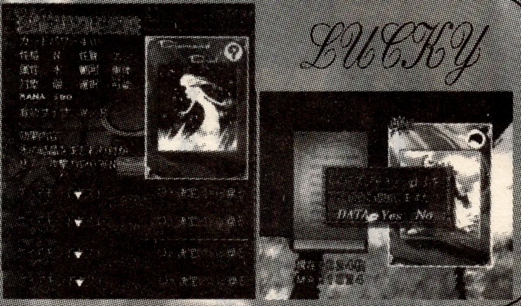
◆最终的抉择:天使系与恶魔系的口袋战争,究竟会是谁主沉浮呢?

FIGHT YOUR BATTLE



此作的战斗沿袭了近来较受欢迎的棋盘地形。战斗成员都被赋与了各自的属性,分别是地·水·火·风·无五种,其中的相生相克关系想必久经沙场的玩家都了然于心吧。而旁边则是一组召唤幻兽的场面。

本作中准备了500种卡片供你使用和收藏,卡片的取得是在战斗胜利后奖给的宝箱中随机出现。卡片出现的机率可自行调整,将它们收藏起来,亦能供你观赏,颇类似《超级机器人大战》中的"机器人大图鉴"。



TO BE THE STRONGEST IN V·S-MODE

评价

BLUE
总共有200余位著名动漫画家参与本作的美工制作,其阵容之豪华令人叹为观止! **9**

DRAGON
形式上看本作与"皇家骑士团"有些相似,不过采用的卡片形式让人很是反感,不能采用别的形式吗? **6**

FOX
从系统上来说是非常新颖,但这种卡片游戏并没有太大的游戏价值。 **6**

F·T
游戏的方式与SS的某个作品比较类似,只不过战斗场地更小了,不过这样就更能体现出玩者的战略思想。 **6**

MOWEN
制作得十分认真的一款游戏,但未免太像"皇家骑士团",模仿之风希望不要过份蔓延。 **7**

PAUL
这种综合类型的RPG以前还从未试过,从画面的感觉来看比较一般。 **7**



永久的情感

厂商:FOG 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年秋季预定

命运之轮中,不息的恋情,悲凉而凄美的轮回物语。

一出跨越时空的悲恋之剧

轮回之书



无眠时分又作何感想?那些落花霞影中的朱颜,你在辗转的相识都屡屡惊动他的灵魂。面对空中频遇奇缘,与每一个深情女子

命运之花使主人公在不同的时代;第三卷:现代—幕末—现代。现代;第二卷:现代—元禄—现三卷组成。第一卷:现代—平安—现代、平安、元禄、幕末。整个篇章由

游戏在四个时代里往复进行:究竟深藏着什么离奇往昔呢?有许多谜题存在。她那忧郁的神情主人公的注意,然而在万叶身边也高原万叶。她那美丽的容颜引起了在的秋叶高校新来了一位转校生:

本故事发生在现代。主人公所

现代



事件

罗城门火焰扑腾,凄艳的表情充满异样的妖气。

斋森



与主人公情同手足的义妹,主人公自幼便寄住在她家。离奇的命运之幕徐徐拉开时,她那文静的眼眸中又会浮现怎样的旁证?

元禄

秋叶菊乃



秋叶一刀流的家元——秋叶石州斋的独生女。当故事在第二部分展开时,迈入了幕府的安定时期。主角遇上了游侠的少女,不同时代的文化矛盾,是否感情诚挚依然?

平安

萤





陪伴在竹取翁身边的少女。平安时代的物语,细致地描绘了萤与阴明师之恋。本篇的设定取材于『竹取物语』,萤的正体是柔情的少女、还是月影婆娑下的……

悲伤 忧郁 缠绵 宿命 轮回 永远

评价

BLUE

轮回转生,生死别离,演绎了一出凄艳迷离的爱情故事。本作剧本十分吸引人,是本人最喜爱的类型。 **9**

DRAGON

画面十分华丽,人物形象设计也很优秀,但是以文字为表达方式的作品能否在国内引起共鸣呢? **6**

FOX

从画面上来看是相当出色,但制作公司的水平并不值得信任。 **6**

F·T

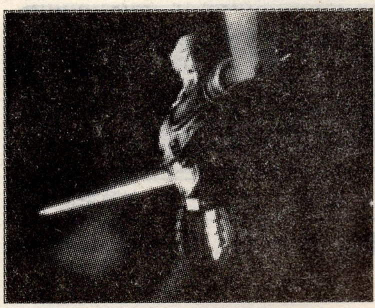
不会吧!又是恋爱游戏,PS最近的恋爱作品大有铺天盖地之势,本游戏的人物造型还算不错。 **6**

MOWEN

她的笑颜倩影对我产生极大魅惑,除了希望游戏性不要太单调外,她必定会消耗我大量时间。 **10**

PAUL

游戏中女性角色的造型设计还是很有特点的,内容也还不错,利用了"轮回"来制造气氛,很吸引人。 **8**

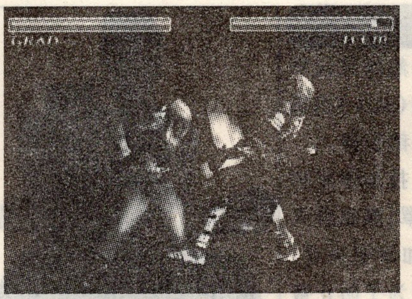


DESTREGA

厂商:光荣　机种:PS　类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1998年9月24日预定

继"三国无双"之后,光荣再一次向3D格斗领域冲击的最新力作。

"ω-FORCE"小组曾经开发出具有中国武术与舞蹈之美的3D格斗"三国无双",让人感觉到光荣不断创新的开发能力。这一次光荣又用自己的思想对3D格斗作出新的诠释。我们将能看到的是一个格斗与魔法、全方位真实空间的对战世界。传统的2D格斗玩家或许对此类真3D格斗不太习惯,然而谙于此道的个中好手却想必会对此作期待不已吧。



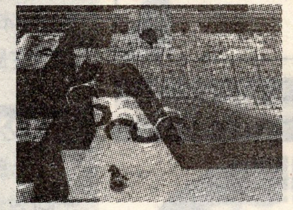
从这幅图片看,似乎没什么特别嘛。但…

基本系统

和对手相峙的场合,格斗技术产生了前所未有的变化。"DESTREGA"独特的操作系统,敬请掌握。

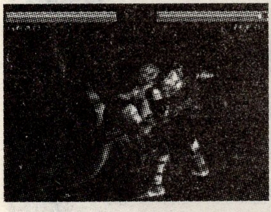
打击

利用拳脚作出攻击,是一般的格斗游戏最为常用的打击技。而在此作中,这只不过仅指近距离攻击。武器有无对战斗的影响仍然是个谜。



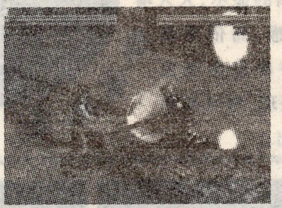
魔法攻击

魔法属于远距离攻击及空中飞行道具,依靠特殊的按键组合发动,需要消耗チャージ槽,且有级别的存在。另外属性的设定颇类似于RPG游戏。

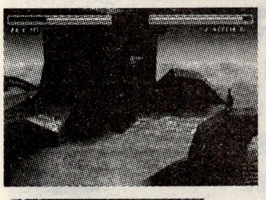


チャージ系统

除打击技与魔法攻击外的第三种战斗要素,魔法使用中的追加入力、对方魔法攻击的反弹。同样需要消耗チャージ槽,也是一种不可或缺的技术。



新颖的格斗演出



◀如此距离正好能使用魔法,输入吧,让对方尝一尝超越打击的疼痛!

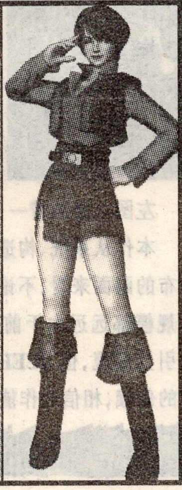


▼"散"属性的魔法,一发逆转。GO!

▲故事模式中出现的养眼动画。

随想

现在的3D格斗似乎有种潮流,向着全方位更自由的立体空间发展。而且题材也由比较正统的拳脚对战向幻想题材转化。照这样的趋势,将来的3D格斗恐怕都要变成本作与"野心之战"的类型。SQUARE开创的真3D格斗是否会变成将来的主流呢?



评价

BLUE　光荣公司初次涉足3D格斗领域曾有不错的成绩,玩过"三国无双"的朋友该有同感。 **7**

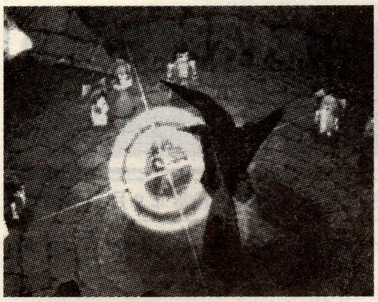
DRAGON　光荣公司历史类SLG可以说是极为优秀,但是对战ACT的水平的确不是很高,希望本作能有所改进。 **6**

FOX　光荣制作的历史模拟游戏堪称一流,格斗游戏"三国无双"也不错,所以这款游戏应该不会太差。 **7**

F·T　光荣公司的第二部3D格斗游戏,游戏的系统也比较新潮,还加入了一些RPG要素。 **6**

MOWEN　代表了当今3D格斗的主要思潮,但面临SQUARE的"野心之战",光荣再次出人头地的企图会否…… **8**

PAUL　光荣公司一向以制作SLG闻名,在PS上首次推出的对战ACT"三国无双"也曾获得过好评。 **8**



拉加伊亚传说

厂商:SCEI　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年秋季预定

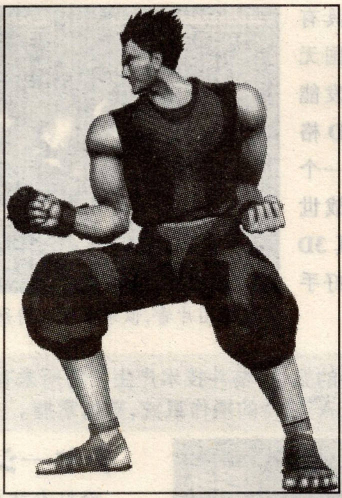
SCEI全POLYGON 3D RPG第一作,再现索尼默默贡献的创造精神。

STORY

经历了太多的战争,世界在大自然的哭泣声中被慢慢污染,许多不可思议的怪物(セル)出现在大地之上,它们的起源和身体构造都是谜。

为了建设繁荣的王国,异世界·拉加伊亚的人们突然发现世界被奇怪的雾所笼罩,濒临着灭亡的危机。怪物セル也于此时向拉加伊亚进攻,企图支配人类的意识并加以奴役。而为了防止被异类残食,人们建造了通天之壁,从此开始了阴影中的生活。

身怀バイロン拳法的少年ヴァン和バイロン寺院的修行僧ガラ、以及由狼抚养长大的少女ノアア怀着伟大的使命,开始他们的征程。

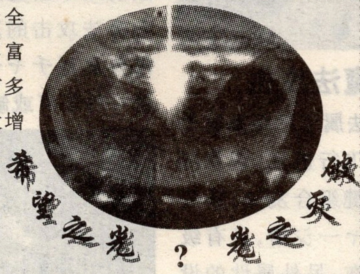


游戏中总场景数在四百以上



在地宫深处慢慢行走的主人公

场景总数**400**,由全**POLYGON**构造的丰富世界。人物行动时会有多角度镜头的显示,大大增加现场感。而依照惯例,事件的发生亦由**CG**来表现,视听效果非常突出。

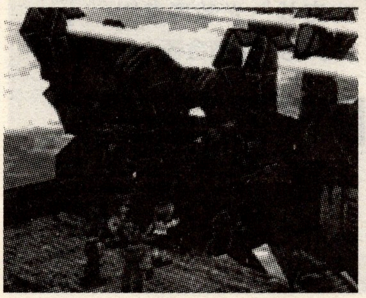


战斗

本作中的战斗画面如图所示,近似于对战格斗游戏。攻击、魔法、幻兽的召唤都由手动输入。爽快感超过同是**SCEI**所作的“浮游岛战记”。







左图上描绘着一个令人疑惑的交通工具。

本作从系统、构造都与“浮游岛战记”相似,但从公布的画面来看,不论是细致程度,还是游戏中世界的规模都远远大于前作。手动操作的系统在今天已被引为潮流,但**SCEI**务实、认真的态度一直得到玩家的信赖,相信今作能再创高峰。

雾的威胁…人的战争…世界的危机…

评价

BLUE
SCEI公司制作的游戏均有一定水平,尤其在RPG方面表现更为突出,但愿本作能更上一层楼。 **8**

DRAGON
对于SCEI公司制作的RPG我的印象中最为优秀的应该是音乐,本次能否再有优美的主题曲呢? **7**

FOX
一款全3D的RPG作品,我一向对这种类型的游戏丝毫没有兴趣。 **7**

E·T
游戏的故事发生在未来,以拯救世界为目标的主角有着惨痛的身世,游戏总体感觉上还算可以。 **7**

MOWEN
SCEI的作品我一向比较信任,希望此作能再创新高,使我们再次领略幻想与浪漫的传说。 **9**

PAUL
SCEI制作游戏的水平已越来越高了,现在已可制作出这样令人叫绝的3D RPG,绝对值得期待。 **9**

顶级街道之豪华大王

厂商:ENIX 机种:PS 类型:TAB 媒体:CD-ROM 发售日:1998年秋

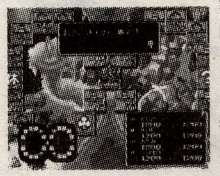
这是一个适合多人游戏的作品,趣味度很高,和朋友一起玩感觉很好!

充满了竞争的商业游戏

现在的游戏中模拟战争的非常多,但在现实社会真正的战争已经很少了,而在大都市里却有另外一种战争——商战。本游戏就是模拟商战,玩家扮演一个投资商人,进行房地产、股票和某些商业手段来扩充自己的资本,挤倒别的商家。要玩这类游戏,首先需要有很强的现代意识,头脑清楚,这样才可以将资金正确地投入,使自己的资产增加。

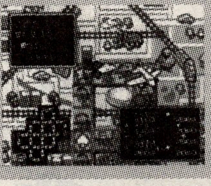
游戏流程简介

❶调查情报



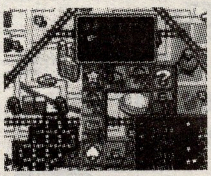
首先要了解整个地图的情况,哪条街路价贵,哪里有商店,银行、股市的位置等等都是游戏中很重要的因素。

❷地产购入



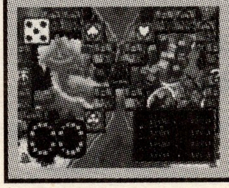
本游戏的赚钱方法主要是靠收取过路费,所以必须先置备房产。刚才调查的情况现在用上了,见了好地不要错过。

❸增加投入



刚买来的地是赚不了多少钱的,必须对其进行再投资,使地价增长,这样过路费也就收取得更多。投资可以多次。

❹资产达标



游戏的目的就是要使资产达到某个指标。手中现金、地产、股票等资产的总和先达到目标金额的玩家就是胜者。

众多的版面

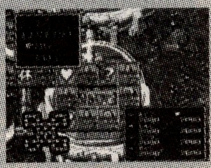
也许玩家们都已看出本游戏很像PC的《大富翁》,都是根据“强手棋”改编的。但本款游戏与《大富翁》相比,版面关数要多的多,总合共有20个以上。这些版面的设计别具匠心,十分有趣。



太阳系版面

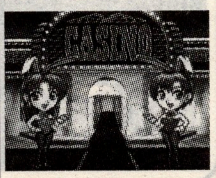
非商业因素

运气卡片



卡片的种类很多,有的可以造成灾害,有的对自己有利。比如说有一张卡片叫“洪水”,效果是召来洪水冲垮房屋。

赌 城



这个设计是在《大富翁》中也有的。这里有老虎机、轮盘赌等等娱乐方式,是一个发家致富的地方,但也可能让你破产。

评 价

BLUE

对于此类游戏一向不太喜爱,所以基本没有过太多的接触。从本作的系统上看,尚可一玩! **7**

DRAGON

类型上有些与“大富翁”相同,但不知道游戏的趣味性怎样,这是游戏最关键的地方。 **6**

FOX

类似“大富翁”的桌上类游戏,对其游戏性十分期待,只可惜该游戏的画面比较一般。 **6**

E·T

游戏是最为传统型掷骰子走格的“大富翁”类游戏,其规则玩家再熟悉不过了,并且充满了轻松的气氛。 **6**

MOWEN

除了“大富翁”及“人生游戏”之外我还未对其它同类游戏产生过兴趣,本作的实力究竟怎样呢? **6**

PAUL

在PS上终于又见到了一款“大富翁”类游戏,虽说在各方面还存在一些问题,但本人却十分喜欢。 **7**

百万名马

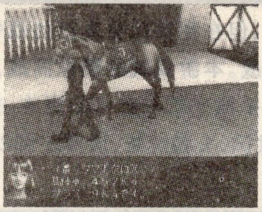
厂商:BANDAI　机种:PS　类型:SLG　媒体:CD－ROM　发售日:1998 年 9 月预定

1998 年内最好的赛马游戏，片头 MOVIE 十分华丽，结合实际赛马圈中情况，很有新意。

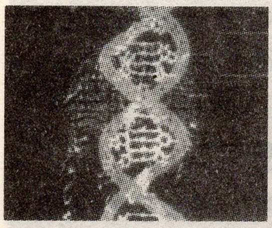
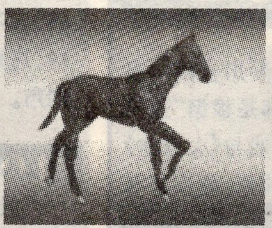
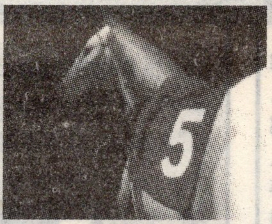
培养史上最强的赛马

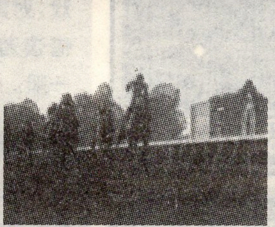
赛马在游乐业中已占有举足轻重的地位，赛马游戏也是模拟游戏中不可缺少的一部分。在 *1998* 年秋即将推出的这款赛马游戏是这类游戏中的精品。

本游戏采用了 *1000* 余匹真实赛马的名字。主人公作为训马师在游戏中的任务是养马、训马并且培养种马，最终目的是培养史上最强的赛马。



精美的片头动画大公开




游戏的三大特点

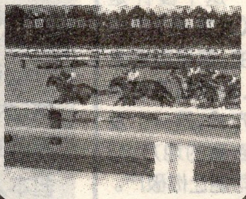
DNA 理论

要想培育出更好的种马，就要了解"DNA 理论"，这是本游戏的一个特别设定。根据这种理论使用杂交繁殖的方法可以繁殖出比父母更强的种马。



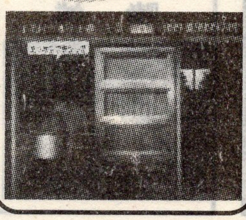
多边形制作马场

以前的赛马游戏跑马场大都制作比较粗糙，而本游戏在这方面有了很大的进步。本游戏用 **POLYGON** 制作了日本国内 **10** 个赛马场，东京竞马场更是忠实原形。



使用真实名称

本游戏与其它游戏最大的不同处在于它使用了真实赛马的名称。作为训马师的玩家在游戏中训练一匹匹世界知名的名马，驾乘它们飞驰于跑道上，多么亲切的感觉啊！



评价

BLUE
与赛马有关的游戏在国内一向少有拥护者，所以从这个意义上来讲本作销售情况肯定不会太好。 6

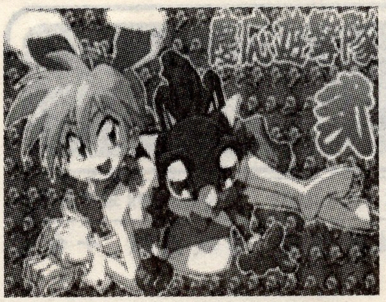
DRAGON
养马和赌马对于国内朋友来说肯定比较生疏，本作于国内市场肯定不会得到什么好评。 6

FOX
赛马类游戏在日本非常受欢迎，但国内喜欢这类游戏的玩家并不多。 6

F·T
游戏中你要充当马场主，不断将种马培育成世界一流的赛马，并且在比赛中取得第一。 6

MOWEN
在日本，赛马游戏总能叱咤风云，但是却与我国的国情不符，所以令我望而却步。 7

PAUL
在同类游戏中可称得上精品，但本人却与赛马无缘。如果是马迷的话，建议尝试一下。 7



庆应游击队外传

厂商:VICTOR INTERACTIVE 机种:PS 类型:TAB 媒体:CD-ROM 发售日:1998年9月

本篇是"庆应游击队"系列的第三作,画风延袭前作生动有趣的特色。

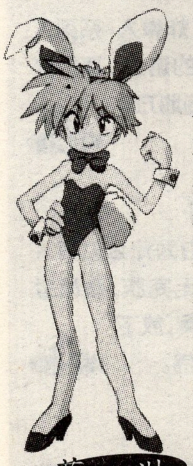
关于庆应游击队



游戏的舞台是在幻想中的一个江户时代,在这里展开了一个个有趣而又新奇的故事,把这些故事连在一起的就是"庆应游击队"。

本作已是这一系列的第三作,依旧延袭了前两作的特色,也就是滑稽有趣、出人意料。第一作的内容大体是女主人公七光兰未乘坐她的小飞龙泊奇飞上天空,看到了世界和宇宙中的奇景并把它们拍下来的故事,是一个摄影类游戏。而第二作则是描写兰未与邪马台国的第十三代王女和另一个来自宇宙中的国王三个人之间争夺宝藏的战斗,是一个动作类游戏。而本作则是一个桌上类游戏,从已公布的材料中得知本游戏是一个充满了日本民族特色的搞笑游戏。前两作是分别制作在 *MEGA-CD* 和 *SS* 上的,本作终于在 *PS* 上登陆,相信一定可以给 *PS* 玩家带来无尽的欢乐。

重要人物介绍



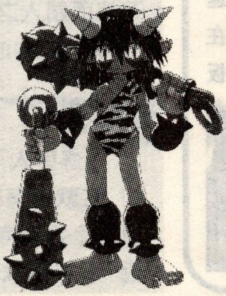
七光兰未

本系列的女主人公。她出场时总是穿着兔女郎服装,其实是因为七光家的礼服就是这样的。她和别的女孩子不同,最大特点就是贪吃。



泊　奇

这只为七光家看家的小飞龙与她的主人兰未相比要稳重的多,是主人公冒险时最好的朋友和帮手。



蓝　淋

会放电的宇宙人,来地球找女朋友。性格凶暴。



卑弥呼

谜的邪马台王国的后裔。她为了找到第一代女王的财宝重建邪马台国而与兰未展开了一场财宝争夺战。

评价

BLUE

前两作制作得比较成功,从游戏性来讲有其可取之处。就公布的资料看,本作比过去又有所提高。

7

DRAGON

对游戏没有什么可以说的,幸好趣味性还很强,可以与朋友们一同去玩一玩。

6

FOX

一款带有卡通色彩的 ACT 游戏,从前两作来看并不成功,所以对外传的期望不大。

6

F·T

本游戏已经是第三次登场了,但是它的滑稽性与趣味性却仍然被保留下来。

6

MOWEN

"西边的太阳快要落山了",所以我也要回家去弹我心爱的土琵琶,毕竟我们需要和平,仇恨战争。

5

PAUL

这个游戏非常有趣,但也只是有趣而已,意义不大。如果以它前两代的风格看,仅搞笑一点较为可取。

7



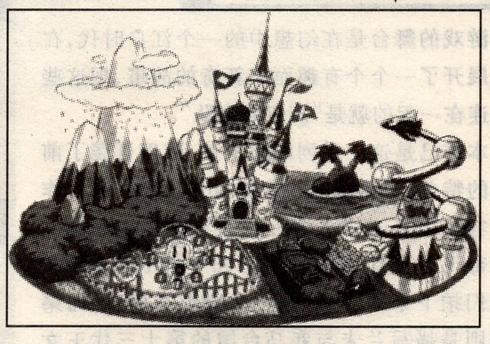
炸弹人大赛跑

厂商:HUDSON　机种:PS　类型:RAC　媒体:CD-ROM　发售日:1998年8月预定

新感觉的炸弹人游戏,3D效果很好,游戏感强,十分有趣。

游戏的世界

“*BOMBERMA*”可算是*HUDSON*最具代表性的游戏人物,而且他们利用炸弹人来制作了一个又一个经典的*ACT*类游戏,不过现在将会介绍的并不是*ACT*类游戏,而一个*RAC*类游戏。



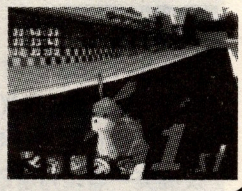
这游戏的舞台是在距离地球遥远的宇宙空间,在实巴星有一个由艾欣博士制造“*BOMBERMAN FANTASY LAND*”,那里将会举行一场又一场的赛跑比赛。

游戏模式介绍

本游戏提供了两种模式供玩家选择,每种模式都有它自己的乐趣,玩法也不尽相同。这两种模式分别为“*1P MODE*”和“*VS MODE*”,*1P MODE*有其故事情节,而*VS MODE*适合多人来玩,想玩什么可由玩家自已选择。

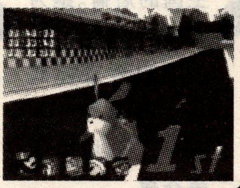
1P MODE

在开始时,玩者可以拣选自己喜爱的*CHARACTER*,以及从路儿和迪拿中选择一匹作为其色的坐骑,除此之外,更可以自由改变角色的名字,这使玩者可以感到一份亲切感。比赛开始时,玩者将会和四名由电脑控制的角色比赛。当中玩者可以使用特定武器“炸弹”,来妨害对方和增加自己的速度。在转弯的时候,玩者不但可以像赛车游戏段转弯,还可以利用三角跳来过弯,用以追过对手。



VS MODE

这模式的整个画面会以水平分割方式来分为*1P*和*2P*的画面。在这里玩者可以和朋友一起进行两人同时对战,当中玩者可以利用自己手持的金钱和朋友大赌一场,这样会令游戏的比赛更加刺激,而游戏中的炸弹使用亦和*1P MODE*一样,来妨害对方和增加自己的速度,这使在比赛中产生了攻防战。在比赛进行时,玩者可在*ITEM*壁板中取得时间炸弹和生病记号等隐藏*ITEM*装备。



评价

BLUE
本人非常喜爱“炸弹人”系列的游戏,丰富多彩的搞笑因素必会令所有玩家爱不释手。 8

DRAGON
“炸弹人”这个系列十分有趣,玩起来让人十分投入,不过此次以RAC形式来表现又会怎样呢? 7

FOX
为什么总要把一些经典的游戏人物再制作成竞赛游戏,这种方法虽可吸引一些玩家,但并不成功。 6

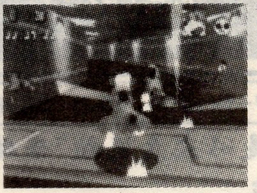
E·T
以著名的“炸弹人”系列人物为主要卖点的游戏,其中还含有许多搞笑的地方。 6

MOWEN
一直不明白为什么总有人喜欢被炸得体无完肤,善战者不战而屈人之兵,放下“炸弹”,立地成佛。 6

PAUL
“炸弹人”系列是我所喜欢的,这款别有新意的“炸弹人”更加令我期待,相信与我一样的玩家也不少。 9

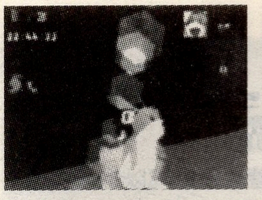
参赛者

白色炸弹人



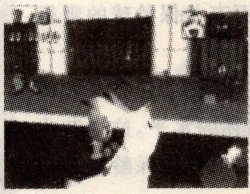
由于听说他的宿敌会在今次的比赛中出现，为了守护宇宙的和平，专程乘坐公共汽车到遥远的宝巴星。

黑色炸弹人



身为白色炸弹人伙伴的他今次居然为了金钱而专程来参加这个比赛。在比赛中，他将会和宿敌“巴古拉”决一胜负。

宝利迪邦巴



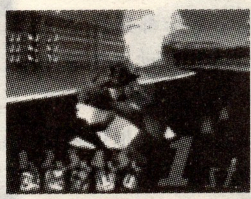
非常喜欢金钱的宝利迪今次当然为了取冠军而参加这比赛啦。在比赛中，她会使用不同的手段来取得冠军。

战斗员 15号



恶之军团“依基依基团”的团员。他对于这个比赛优胜的奖金感到兴趣，所以他一心一意参加这比赛。

巴古拉

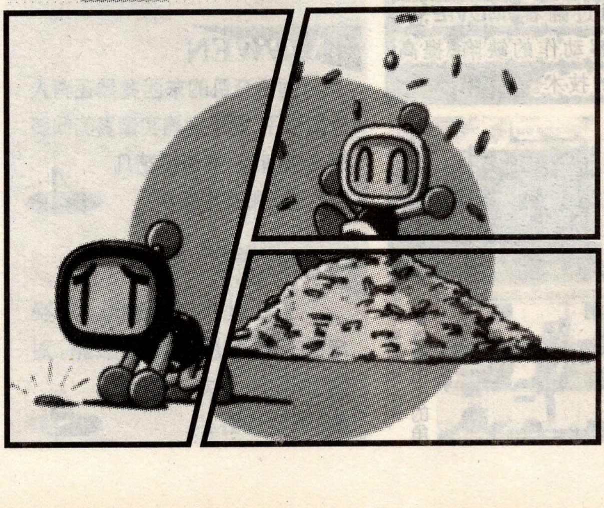


恶之帝王“巴古拉教授”。今次他为了收集征服宇宙的资金而参加这个比赛，在比赛进行时，他究竟会使用什么手段呢？

秘密人物



谜一般的参赛者。在比赛时，他是一位拼命地跑的参赛者，所以一般他都跑在前面，要超过他还要花费一定的力气。



可乘坐的怪物

在游戏里只有路儿和迪拿两匹坐骑，而它们有曾经在BOMBERMAN系列里出现过，虽然只有两匹，但它们有很多拥有不同特殊能力的类型。

路儿



由于它的性格温驯和擅解人意，所以最适合一些初玩者乘坐。

迪拿



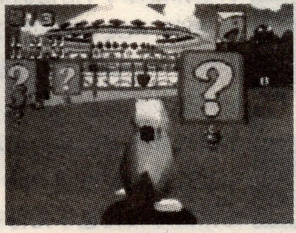
在迪拿兄弟中，它虽然是年龄最小的，但却有倔强的性格，而它在迪拿中是一流的类型。

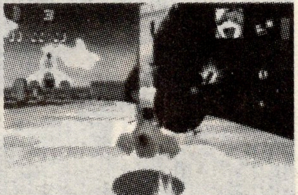
可使用的道具

为了取得冠军，角色就必须配备ITEM和灵活地运用它们。

玩者只要取得印有“?”的小板，就会装上不同的ITEM装备。当取得后，装备会在画面里显示出来。通常只会显示一个炸弹记号。

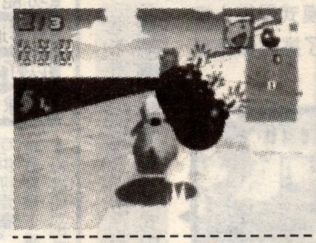
“POWER BOMB”——使普通炸弹的爆炸力增加，这一定有很多障碍物因为炸弹的威力增强而被它所炸毁。

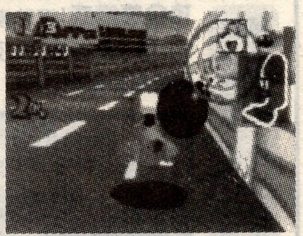




“LINE BOMB”——玩者能够同时使用三个炸弹，到在比赛时更加方便使用。

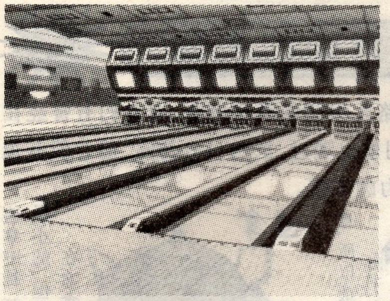
“REMOTE CONTROL BOMB”——控制炸弹时间，阻击时更容易击中目标。





说说炸弹人

追溯一下炸弹人的历史，那可以到FC时代了。此后在GB和SFC上它们均有登场，每一代都获得了广大玩家的喜爱。炸弹人成功的原因在哪里呢？首先是它有趣的人物造型，这些可爱的Q版人物很受玩家的欢迎；其次是本游戏的参与性极高，可多人一起玩。相信和朋友一起玩这个游戏时所得到的快乐感大家都曾有过吧！希望HUDSON能够为我们推出更多的更有趣的炸弹人系列游戏。



保龄之王 2

厂商:ココナッツジャパンエターテインメント 机种:PS 类型:SPT 媒体:CD-ROM 发售日:1998年8月27日

这个游戏是以大众运动"保龄球"为题材的，相信可以赢得一部分玩家。

你喜欢打保龄球吗？

现今社会城市越来越拥挤，可以进行的运动种类也越来越少，最大众化的运动大概就是台球和保龄球了。关于台球的游戏已出过很多，而有关保龄球的则很少，而"*KING of BOWLING*"系　　列正是这类游戏的精品。

如果你是一个保龄球迷，而又是一个工薪阶层的话，很有可能会因为保龄球厂馆规定的费用太高而无法尽情玩个痛快，也无法很快提高你的水平。这个游戏的出现正是你的福音，因为她设计了很科学的系统，可以真实地模拟保龄球运动的全过程。这样，你就可以在家中玩保龄球了。

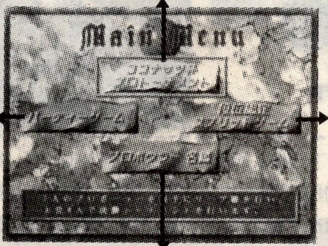
完全再现保龄球的魅力



本游戏的最大特点就是使用了真正的八名职业保龄球手，把他们的全套动作都捕捉了下来，再用 *POLYGON* 把这些动作生动地体现在游戏中，所以动作和姿势极为细腻自然，甚至可以再现技术动作上的微小差别。此外，根据物理学所计算出来的球的运动轨迹和球瓶被击中后相互撞击的动作都是十分真实的。即使与真正的保龄球相比也不见得有丝毫逊色。

四个模式

协会杯模式：这种模式是单人模式，是过关制的。为了挑战保龄球的最高荣誉努力吧！

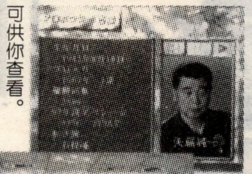


多人模式：如果你的朋友也喜欢保龄球的话，就邀请他与你一起用这个模式来玩吧！

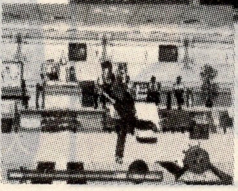
段位测定模式：模式中设有各种各样的分瓶等难题等你挑战，成功后级别会提升哟！

资料模式：这里详尽的了八位职业球手的所有资料，你可以根据这些资料选择使用者。

本游戏有捕捉球手动作的机能，可以利用这项功能录制投球的影像。这样，通过翻看 *MOVIE*，可以了解动作的缺陷，提高投球的技术。



➡投球时的动作是会被录下来的，可供你查看。



⬅要考虑出手的角度才能打出全中。

评价

BLUE

随着这段时间以来保龄球运动的普及，以此为题材的游戏也会有不少买家，所以相信本作会有佳绩。 **7**

DRAGON

保龄球，本人至今没打过一回，所以对此作也没有太大的兴趣。不过毕竟保龄球现在正在狂热中… **7**

FOX

目前保龄球正在京城风行一时，成为时尚运动，而这款游戏恰好适合那些没有时间去场馆玩的人。 **6**

F·T

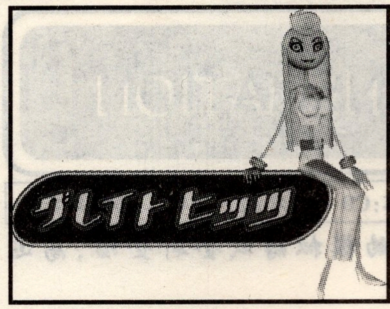
是一款充满着轻松气氛的休闲类游戏，如你不能经常去保龄馆那么本游戏可以让你先爽一把。 **7**

MOWEN

画饼充饥的东西竟然还有人肯掏银子，如果它确实像真的保龄球一般有趣，谁还愿花几百万造保龄球馆呢？ **4**

PAUL

去玩过几次保龄球，所换来的只是臂部肌肉的酸痛，对我而言并无太多的乐趣，不玩也罢。 **5**

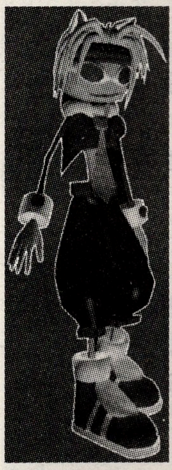


强烈节奏

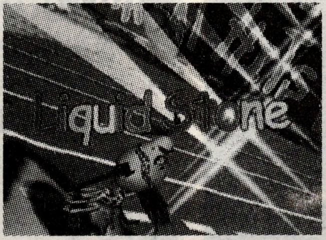
厂商:ENIX　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年秋

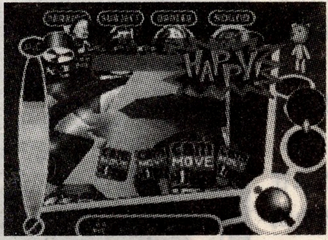
ENIX为大家奉献的新类型RPG,它能让你体验到当电影导演的感觉!

用自己的双手创造出优秀的电视作品



本游戏是ENIX音乐系列作品的第二作,游戏的舞台是近未来的某个城市,玩者扮演的是新锐电视系列制作人——鲍普·奇普斯。他的梦想是在每年举办的世界电视剧制作大会上取得优胜,并且成为最知名的电视剧制作人。当然,要想成为知名人物可不是件容易的事,要做的事情很多,每件事都是一个不小的考验。





主角制作电视剧的顺序是十分严谨的,在这里决定你是否成功的因素还包括迷友数以及名声度,以下便是制作顺序的介绍:

1. 首先进行电视剧题材发表:

此时你要向广大的观众们发表你的新作的题材,这是很重要的环节,因为题材的好坏会影响到整个电视剧的期待程度。

2. 收集素材以及准备器材:

决定了电视剧的题材后就是进行素材上的收集。并且还要购买必要的器材,准备这些事情就要到各地去进行工作。

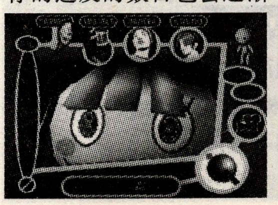
3. 最后完成电视剧:

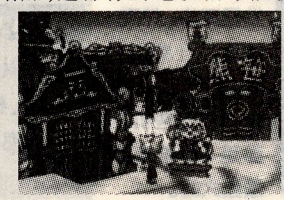
当所有的素材、器材以及演员集齐后,便可进行电视剧的拍摄。在拍摄中你尽量发挥你的想象力,以便能使电视剧获得成功。

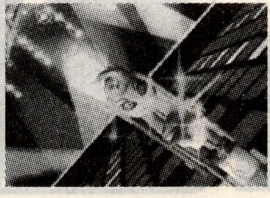
4. 去代理店准备发售:

当拍摄完毕后,你要带一些片子去代理店进行发售,到了此时能否使它成功就要看你是否在以上几点付出过最大的努力。

最后还要注意的是剧本可以卖好价钱,这会有助于以后你购买更先进的器材。另外,如前一部作品取得成功,那么其续作的诞生会使你名声得到提高,这样,你的迷友的数目也会逐渐增加,这样你的电视剧才能获得最大的成功。







评价

BLUE

ENIX公司的又一次新尝试,游戏构思比较吸引人,此类型的RPG以前还没有玩过,可以一试。 **8**

DRAGON

育成类作品一直非常多,但象这种培养影视导演或制作人的题材却是第一次出现,希望能有新的创意加入。 **6**

FOX

ENIX最近推出了几款游戏但成绩都不太理想,这款恐怕也是一样,看来只有依靠"星之海洋"了。 **6**

E·T

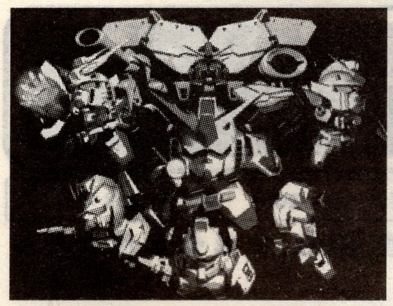
ENIX音乐题材的第二部作品,以前的"BUST A MOVE"十分受欢迎,不知这部作品又会给人什么感受。 **7**

MOWEN

如果在两年以前,本作肯定能算创意新颖的佳作,但现在此类游戏也多了起来,不过由于厂商的关系还会一玩。 **7**

PAUL

这款RPG的节奏真有那么强烈吗?如果想玩一款综合了多种性质的游戏,不妨一试。 **7**



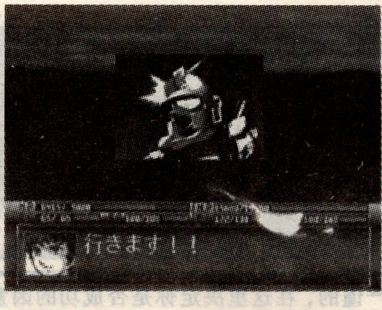
SD 高达 GGENERATION

厂商:BANDAI 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM×2 发售日:1998 年 8 月

完整地描述整个高达历史的模拟游戏全新登场，高达 FANS 大期待。

高达 20 年的历史在游戏中呈现

“高达”FANS 们所期待的 SLG 游戏在 PS 上登场了。由于 SS 版“机器人大战 F”与“完结篇”发售所引起的轰动，PS 的用户们都十分期待有关于“机器人大战”系列的游戏出现，但由于 BANPRESTO 考虑到 PS 读取资料的速度，最后还是决定将“机器人大战”的新作放在 SS 上发售，不过 BANDAI 却以另一种风格将代表着高达历史的游戏——“SD 高达”制作在 PS 主机上，并且在游戏中出现的机体全部曾在高达系列故事中登场，再加上本年恰逢高达诞生 20 周年，因此，这部作品可以说也具有特殊的意义。

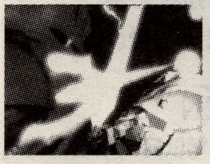


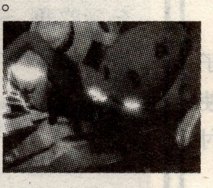
游戏的主线是从初代的《机动战士高达》到剧场版的《逆袭的夏亚》共 7 部作品，而最新的系列《第 08MS 小队》也被收录在内，因此本游戏可以说是一本高达历史的教科书。

新要素充实的机器人战争游戏

丰富多彩的 MOVIE 演出

在剧情开始时、特定 MS 战斗时都会插入一些 CG 动画，原作 FANS 可以看到可爱的 SD 造型。





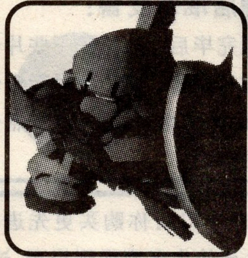
丰富的武器

游戏中各种 MS 都搭载了丰富的武器，这使得玩者要面对多种多样的战斗局面，而在对敌时武器的选用也显得格外重要。武器基本忠于原作。



多层地图的新概念

本游戏采用了多层地图来表现战斗的场面，在一个版面中我们要在空中、地面、地下与敌人战斗。





由于游戏完全以高达历史主线为依据，因此有一些不属于这段历史的外传作品中的机体便不会在正规剧情中出现，但是它们却是可以通过开发得到的。然而，现在其开发的方法还不十分清楚，但这些机体都是 MS 家族中最强大的。

评价

BLUE

是所有的高达迷不容错过的作品，以 Q 版形式展现的高达之战十分精彩，许多著名的人物也将登场。 **7**

DRAGON

所有的高达均会登场的作品，高达的钟爱者们必会收藏，作品的战略性也很高，SLG 迷们可以一玩。 **8**

FOX

又一款以高达系列为题材的游戏，对于喜欢高达的玩家是款相当出色的作品。 **7**

F・T

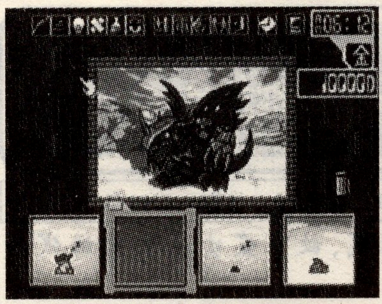
以高达的历史为题材的模拟游戏，主线是正统的高达故事，但其中还会根据剧情出现新型的高达。 **9**

MOWEN

极棒的题材，极棒的类型，但与“SRW”系列太过相像，而且仍然是 Q 版，令我不能不觉得可惜。 **8**

PAUL

以高达为题材的又一款新游戏，相信喜欢机器人游戏的玩家都不会放过。 **8**



数据怪兽

厂商:BANDAI 机种:SS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年9月

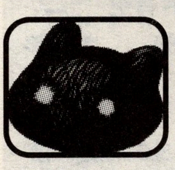
由BANDAI大家奉献的具有新感觉的怪兽育成游戏,怪兽成长的方向由玩家自己来把握。

数据怪兽的魅力是多种类育成

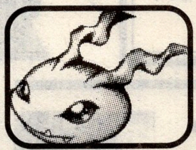
自从BANDAI在去年发售了掌上型培养游戏后,在次世代家用游戏机这样的育成型游戏多得让人有无从下手之感,虽然育成类游戏的规则很容易掌握,但是多种的育成方向让你难以割舍。

本游戏最大的魅力便是同时育成4只怪兽,不同的类型其能力进化的方向也不相同,这与掌上型育成游戏(宠物蛋)多少有些不同。在怪兽的育成期间,其形态的变化是非常明显的,它们的成长进程由被称为进化系图的表格记录下来,如能完成这张进化系图,那么便可得到最强的怪兽。

数据怪兽的进化过程



怪兽的成长期共分5个世代,第一世代时怪兽的样子十分被等它的全身被黑色的毛发所包围,看不出眼球,而且看不出有嘴,那么它倒底吃不吃食物呢?



第二世代时怪兽的眼睛有了明显的变化,耳朵也变长了,最大的变化便是可以看到嘴了,但它还是没有身体,看上去像NAMCO的PACMAN,并且会发生育成分支。



第三世代,由于前世代的分歧使得此时的怪兽分为二足步行以及是步型类,由于它们看上去属于恐龙家族,因此十分凶猛,并且还可以进行电流攻击。



第四世代时怪兽的育成方向会发生重大变化,而得到的怪兽的形态也多种多样,有堕天使形、翼龙形、史莱姆形、火焰兽形。这些怪兽基本上是现实中找不到的,有些怪兽更是在传说中才会出现的。



第五世代时,由于前世代的兽多而且怪,因此在此时所得到的怪兽几乎都会发生了变异。从形态上看有玩具熊、有半机械型的恐龙等,这些怪兽的攻击方法都十分强劲,但还不是智慧形的,难道说还能再进化成人类形态吗?

网络机能对应?



从右面的画面上看有些看个人电脑中的网络浏览器,并且在上面居然还可看到某网络站点的字样,难道说可以利用SS的X-BAND进行网络查寻吗?最让人意想不到的是还可以利用游戏中给定的键盘画面向网络中发信电子邮件,以便于交换信息。

评价

BLUE

对于过多的育成游戏已经十分厌烦,不管是怪兽,还是美女总给人以千篇一律的感觉!

6

DRAGON

对于这种育成怪兽的游戏在日本可以说是好评不断,但在我国只掀起了一小阵热潮而已。

6

FOX

一款类似"宠物蛋"的游戏,我看本作发售在SEGA的土星主机上未免是大材小用了。

5

F·T

由BANDAI以"宠物蛋"蓝本制作的养成型SLG,游戏相对手持机版加入了不少新要素。

5

MOWEN

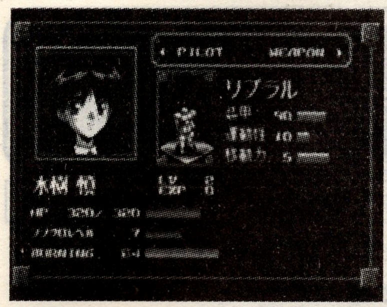
向来讨厌此类题材的作品,虽然知道本作会比较有趣,但我恕不奉陪。

6

PAUL

培养类游戏越来越多,但每款都有新意,本游戏也还值得一玩。

7



盖那转生～觉醒篇

厂商:VING 机种:SS 类型:SLG 媒体:CD－ROM×2 发售日:1998年7月30日

移植于PS的动画型模拟游戏,故事发生在未来时代的日本东京。

故事与角色的初步介绍

STORY

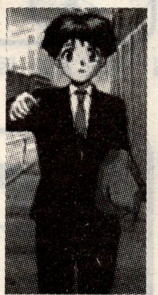
21世纪初,由于科技的发达使得人们的日常生活发生了很大变化,并且使社会十分稳定,但是不知是什么原因在日本国内发生了不断杀害人类的怪物袭击事件。由于其原因不能以一般的常识来解决,因此一些报道机关以评论家都发表了自己的见解。但是属于警察厅特殊警察机动队(通称:特机队)的人员觉察了此事件的特殊性,因此利用人形兵器与来袭的怪物战斗。一天来学校的少年"慎"与"绿川"在一次交通封锁中使二人的命运发生了重大的变化。



本作是盖那转生三部曲转生篇的序章部分,以**2**枚组的大容量制作,并且是正统的回合制模拟游戏,收录了**40**分钟以上的动画,本游戏十分重视**AVG**部分和故事性。

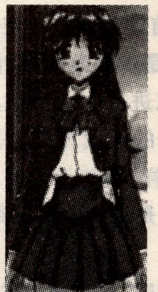


水树慎



本篇的主人公,加入了特机队后引发了其潜在能力。

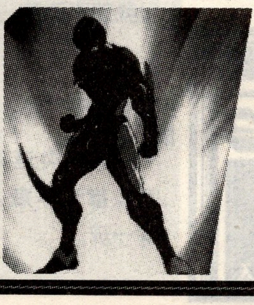
绿川なつみ



是主角慎的青梅竹马,与慎一样有着极强的灵力。

盖那是什么?

A. D. 2008 东京,某日准备上学的二人在机动队交通封锁中看到特机队人形兵器与怪物交战的情景,就在此时慎的好友绿川因爆炸而受了伤,为了救助受伤的女友,慎突然驾驶着人形兵器冲向了来袭的怪物。



在遥远的银河系外,有一个物质文明进化到极限的世界,生活在那里的种族正在不断地使自己的内在结构不断变化。那里的科学确立了精神感应理论,并且不断地使**DNA**的结构进行重组,在理论上可以让人体组织无限地变化下去。由于每人所拥有的感知能力(灵力)不同,因此也就导致了不同的攻击威力。当人的灵力达到一定的高度时既便是它失去肉体,那么它的精神也会在其它的生命体上得到延续,如果此时它的精神力与其它生命体保持高同步值时,便可得到永恒的生命,因此它们被称为精神高位生命体——也就是盖那。

评价

BLUE
这是该系列游戏的第二部,吸引人的地方在于穿插的大量动画,缺点是游戏性一般。 **7**

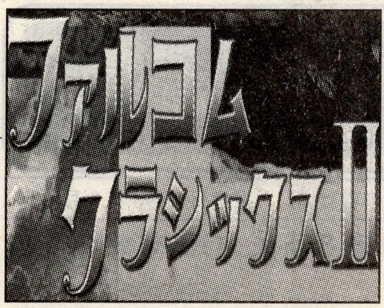
DRAGON
SS已进入暮年,但有些作品的水准还算不错。本作属于中等水平,如到时有空还是可以玩一玩的。 **7**

FOX
一款系列型SLG,但这款游戏情节并不是太吸引人,所以我并不期待这款游戏。 **6**

E・T
"盖那转生"系列的第二篇,游戏中插入了许多动画,总体上看是个比较简单的作品。 **6**

MOWEN
从设定来看,本作有一定的水准,但对于此系列不太熟悉,而且SLG作品如林,不知如何取舍。 **7**

PAUL
这是一款比较一般的SLG,总体感觉还算可以,到时是否要买一片来玩呢? **7**



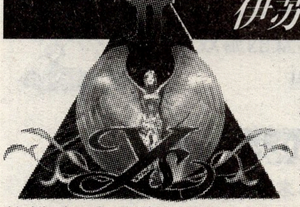
FALCOM CLASSICS II

厂商:FALCOM 机种:SS 类型:RPG/AVG 媒体:CD-ROM 发售日:1998年11月

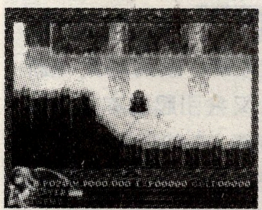
令人难以忘怀的RPG名作《伊苏Ⅱ》以及AVG经典《太阳之神殿》以全新面貌复活。

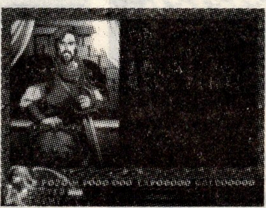
由于上一次FALCOM名作合集受到了许多古董级玩家的好评,因此FALCOM早早地便决定了发售名作合集的第二作,从公布的资料来看,本次的作品收录了《依苏Ⅱ》与《太阳之神殿》。这两款游戏都是当时个人电脑上的经典,而且《太阳之神殿》还在FC主机上进行了移植。

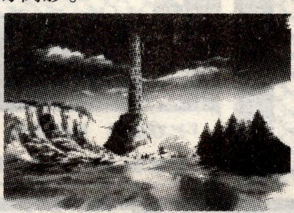
伊苏Ⅱ 经过精细制作的美丽图片



依苏Ⅱ此系列的作品在剧情上没有什么特别的难点,基本上故事以一条主线来体现。本次SS版的《伊苏Ⅱ》没有将剧情变化,但在开始动画上下了很大功夫,不但如此,在游戏的画面上也重新进行了细致的描绘。由于当时的电脑玩家对PC版的片头动画有很深的印象。因此SS版的片头用更为漂亮的水彩画形式来表现。动画中所表现出的气氛给人以舒展的感觉,SS版的画面与前作中的《Ⅰ》一样细腻。由于增加了色彩的数量,使得人物与背景的之间更加协调,在行至冰面上更会出现人物与背景的倒影。



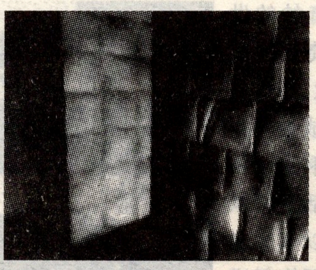


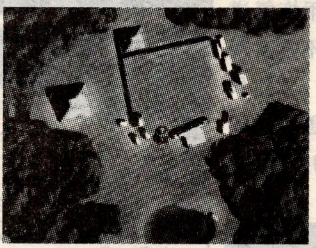


太阳之神殿 以精美CG描绘的3D迷宫



本游戏本来是PC版,但在1988年8月3日在FC主机上发售了其家用游戏机版,由于原作是AVG类型,因此本次的SS版中的迷宫用完全的3D POLYGON制作。在地图画面上的视点上看,它与以前的PC版一样,但是在画面上确有了明显的变化。在迷宫中向大家表现的是完全的3D立体空间,当我们进入迷宫后会感受到一种神秘而恐怖的气氛,神殿中的景物让人觉得自己在真实的迷宫中行走一样。以SS的3D机能作到这一点十分不易。





这两款作品都是老玩家以前最喜爱的游戏,虽然从现在的角度来看比较"弱智",但是它的魅力在于让玩家们找回以前玩游戏那种冲动感。

追溯往日的时光!

评价

BLUE
汇集了FALCOM公司的多部著名游戏,带有明显的怀旧色彩,具有一定的收藏价值。
8

DRAGON
其中"伊苏Ⅱ"到时我会再玩,毕竟很出色嘛!全集中的作品如重新制作的话,那么肯定会更吸引人。
7

FOX
作为收藏性游戏还可以保留一张,但要玩的话恐怕不太可能。
6

F·T
FALCOM经典游戏合集的第二作,收录的都是往年的精品,值得珍藏。
6

MOWEN
可说是"角落"里的经典,虽不为人熟知,但相信在接触后能给你带来一定的乐趣和满足。
8

PAUL
合集游戏是让人觉得回到了很久以前的时代,本作品玩一玩应该也不错。
7

ドラゴンクエストモンスターズ MONSTERS

勇者斗恶龙～怪物篇

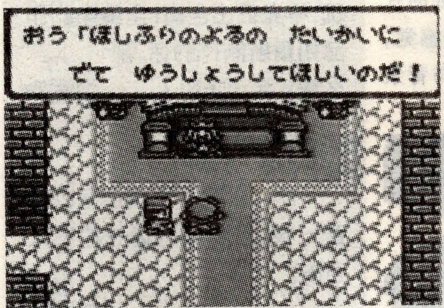
厂商:ENIX　机种:GB　类型:RPG　媒体:卡带(16M)　发售日:1998年9月预定

以超大容量精细制作的《勇者斗恶龙》GB版就要与大家见面了!

欢迎来到GB版"DQ"世界

终于决定了发售日的GB版"勇者斗恶龙～怪物篇"有着很高的期待度。游戏中主人公可以操作怪物使之成为同伴，也就是说游戏中我们的人物只有主人公"特瑞"一人，而其它的同伴全部由怪物担当，而怪物的种类也是十分丰富的。

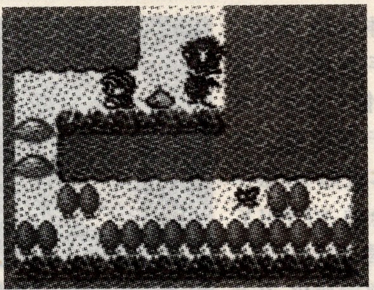
游戏中最为引人入胜的要素便是"DQ"系列首次使用的迷宫变化系统。当我们每次进入同一迷宫时，它的开头会随机发生变化。另外主角每行走一步都会将迷宫的形状自动绘出，这样我们便可及时确认在迷宫中的位置了，这可以说是"DQ"系列的一大进步，而且以前我们走过的迷宫的地图也会保留下来，以便下次进入时进行确认。

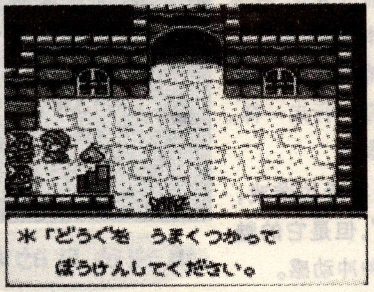




有很多怪物会成为你的同伴

由于主人物特瑞进入了极为奇妙的世界，因此在这个世界中会出现许多奇怪的事情，另外一些道具也有它特殊的功效。在这里还要向大家介绍的是游戏中令怪物成为同伴的方法。首先是与敌人遭遇，这时要利用一种"怪物诱饵"投向敌人，如果成功的话便可以令这名怪物成为同伴。玩者最多可以有3名怪物，作战中只有主角特瑞可以使用恢复道具，而怪物们只能按指令进行攻击。不过游戏最大的魅力便是你能收得多种怪物，虽然只能带三名，但另外多余的怪物可以送到农场进行培育。游戏中共有200多种怪物登场，想要全部集齐可是一个不小的挑战呀!





DRAGON QUEST MONSTERS

评价

BLUE
著名系列在GB主机上的又一新作，最吸引人的地方是其出众的游戏性，值得期待!
8

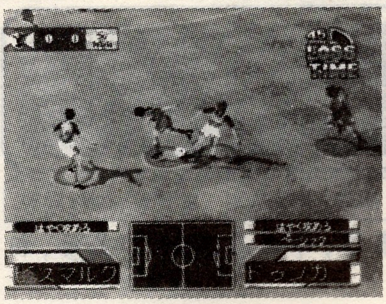
DRAGON
本作对于那些永远钟爱GB的朋友们可以说是一大喜讯，ENIX作品的游戏性十分高，但不知那些对日文不很精通的朋友们……
6

FOX
经典RPG系列的又一新作，想必又会引起日本的抢购热潮，拥有GB的玩家不可错过。
8

F·T
没想到GB卡带的容量竟高达16M，想必其内容应该是十分丰富，游戏中许多新系统十分吸引人。
8

MOWEN
沉闷是DQ系列的一大致命伤，现在居然又出了这样一个……除了DQ7，我可不想招惹这些怪物们。
6

PAUL
"勇者斗恶龙"在次世代上还没有登场却于GB上登陆，令人有意外的感觉。
9



J联盟创造球会

厂商:ASCII 机种:N64 类型:SLG 媒体:卡带96M 发售日:1998年冬

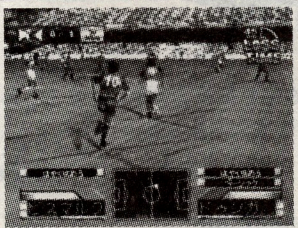
N64上第一个足球类型的育成游戏,所有队员全部实名登场!

彻底追求战术的足球游戏

拥有土星的玩家可能都对"创造球会"这款游戏十分了解,特别是喜爱足球的朋友们更是玩得如醉如痴。这次从N64主机上又传来了一个好消息,就是ASCII公司也要制作一款这种类型的模拟游戏。

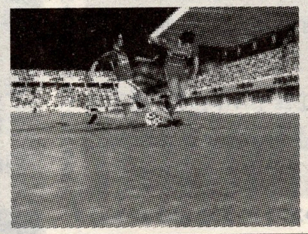
当然背景还是发生在日本J联盟赛场上,然而在育成方面以及比赛过程中更加追求战术的重要,这样一来使得游戏的可玩度近一步加深。

在系统方面基本上还是和土星版的"创造球会"相同,只是把时间缩短为一年,游戏开始为一月的第一周,作为监督及教练的你就是要带领球队获得冠军,只是你所带领的不会再是新升级的队伍,而是J联盟中任意一支甲级队。J联盟中十八支队所登录的全部三百六十名选手都会登场,是按照最新的消息所编排的,并且加入了二百七十八名海外及原创选手,全部人选竟达到六百三十八人。在游戏中当玩家达成某种特殊条件后,就会出现玩家带领日本国家队与其它足球强国交战的情节,但具体如何出现还不明了,只有静静地等待这款经典之作。



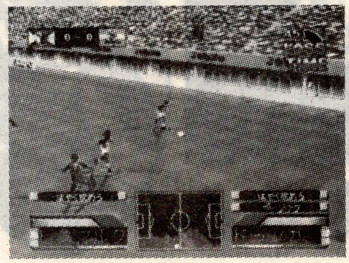






无与伦比的比赛场面

游戏中的比赛画面已经远远超过土星版创造球会的画面,几乎可以与已经发售的真正足球游戏相提并论。所有队员的特点以及特长在比赛中都可以一目了然,并且设计了多种特殊能力,使球员在比赛中更能一显身手。例如人气这一能力可使队员在比赛中不易受到裁判的处罚。



评价

BLUE

与SS的"模拟球会"有类似之处,另一个吸引人的地方是球员全部以实名登场,足球迷不可错过!

7

DRAGON

足球可能是我与朋友们永远的谈论话题,这次的"球会"虽然还是为日本联盟,但有些方面有所改进,到时应该值得一玩。

8

FOX

由SEGA所发售的"模拟球会"非常成功,这回ASCII在N64上推出的本作,其画面绝对一流。

8

E·T

游戏的目的是充当球队经理,让自己的球队在世界大赛上夺取冠军,与SS的同类游戏有异曲同工之妙。

7

MOWEN

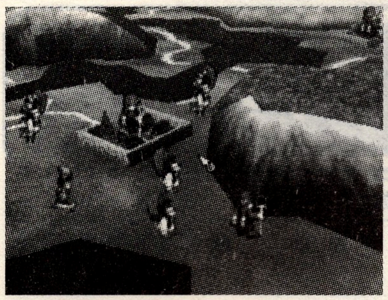
我不像某些人一样是"足球动物",但对建设自己的球队非常感兴趣,希望它能超越SEGA"模拟球会"的水平。

8

PAUL

这种足球俱乐部经营类游戏拥有SS的玩家一定早就尝试过了吧!这次在N64上登场,相信会不错。

7



皇家骑士团 3

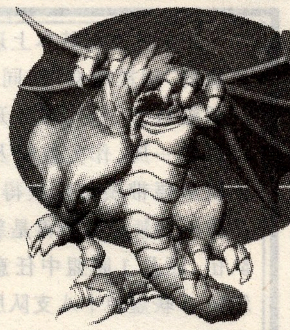
厂商:QUEST 机种:N64 类型:SLG 媒体:卡带未定 发售日:1998 年秋

曾在任天堂上推出的经典名作,即将在 N64 上登场,相信界时又会令不少玩家兴奋!

即将在 N64 上推出的名作第三集

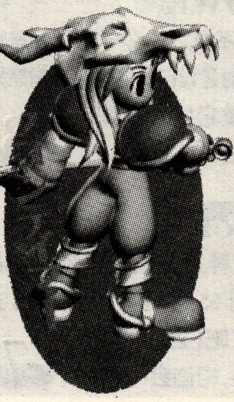


精典名作 崭新登场

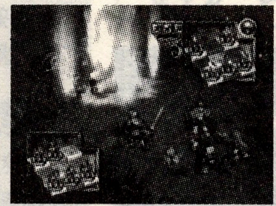


皇家骑士团又称传说中的圣战,是由同名作品所改编。原作共有七部,前两作分别推出的是第四部和六部,这次《皇家骑士团》是根据第五部的故事改编而成。游戏中采用的是一代的系统,在平时移动时以即时状态出现,战斗画面也类似一代,不过利用 N64 卓越机能使画面有了质的飞越。在战斗前玩家首先是要编排战斗所处的位置,根据所选用的角色特性来安排如何作战是非常重要的,这也使游戏中战斗更加具有乐趣。玩家所使用的角色都有职业称号,每种职业都具有其独有的特性,例如翼人族移动力高防御力弱是其明显的特点。在平时移动中,随着玩家指定的地点会寻找到一些埋藏的宝物,这一设计与一代相同,然而在移动画面中加入了时间的设定,会出现白天、黄昏、黑夜。

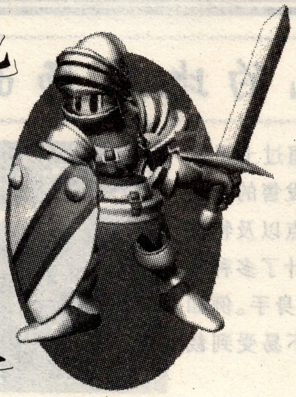
游戏中故事的发展与二代相同,随着玩家在游戏过程中不同的选项和行为会分别进入不同的情节,直到最后的结局也有很多种。这一设计可算是一改次世代 RPG 结局单一的通病。



不鸣则已



一鸣惊人



评价

BLUE

所有喜爱 S · RPG 游戏的朋友都不该忽视本作的实力,其优秀的系统及 N64 的出众画面令人叫绝。 9

DRAGON

将一代和二代的优点集中,再加上 N64 强大的机能,嘿!恨不能马上玩到这款游戏,不过希望难度能像二代那样高。 9

FOX

不用多说,自然是经典中的经典!此次发售在 N64 上,这对于拥有该主机的玩家实是一大幸事。 10

F · T

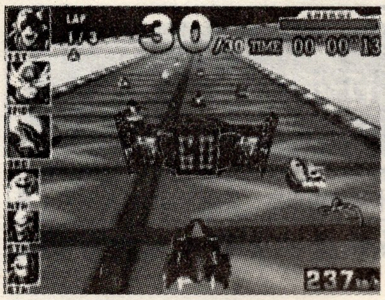
前两部曾经被称为 SLG 的顶峰之作,本次在 N64 上推出,光看名字就会让你心动,游戏的内容更是引人入胜。 9

MOWEN

我想当本系列最后一部出现时,或许我们要和后代一起玩了,永远的经典等于永远的耐心。 9

PAUL

"皇家骑士团"是我在玩 SFC 时所喜爱的几款游戏之一,这次的续作不容错过。 10

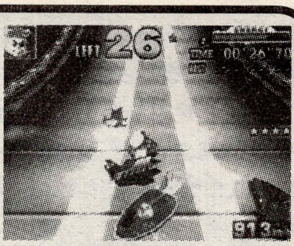


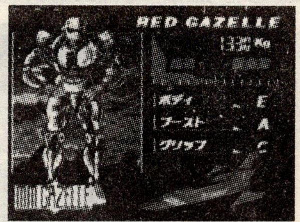
F－ZERO X

厂商:任天堂	机种:N64	类型:RAC	媒体:卡带 128M	发售日:1998 年夏

曾在任天堂上发售的经典赛车游戏,此次又登场在 N64 上,究竟会有什么做为呢?

令人震撼的赛车游戏即将推出





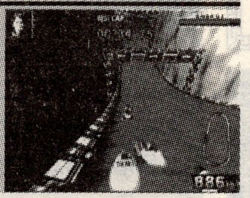
曾经于 1991 年发售在超级任天堂上的赛车游戏《F－ZERO》此次又将登场于 N64 上,这款以未来舞台为背景的赛车游戏不仅有华丽的画面,激动人心的音乐,更加吸引人的在于每辆赛车都有不同的性能,而开车的各驾驶员也都是身怀绝技,互不相让。

在前作受到好评之后,此次又加入了更多的赛道、赛车以及车手,并且可以多人共同进行游戏,使游戏更具乐趣。作为任天堂历来的知识者,应该对此游戏有所了解。此游戏与其它赛车游戏不同的地方是在时间上战胜对手,还要在竞赛的过程中不停地向对手展开攻击。

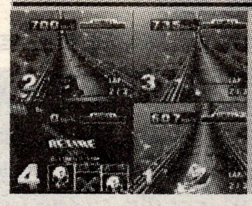
众多的模式乐趣无穷

时间模式 TIME ATTACK

这模式中主要是以最快的时间完成赛道为目的,作为以前最好的记录出现的赛车是半透明状,可令玩家提高速度。



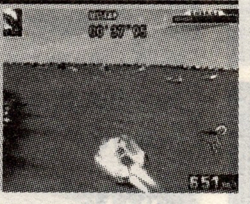
VS BATTLE 对战模式



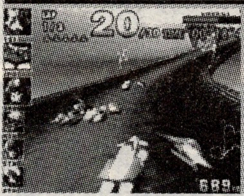
最多可以四人同时进行游戏,是朋友之间在一起交流比赛的最好方式。主要目的是争夺时间上的排名。

赛道模式 G P RACE

单人专用的模式,为了自己俱乐部而出场夺取杯赛冠军为目的,总共要经过六个赛道的比赛,最终以总分决定胜负。



DEATH RACE 死亡模式



这种模式的目的是除自己以外将对手全部击毁,可以选择任意的赛道,没有回合限制,也是新追加的模式之一。

F-ZERO X

评价

BLUE

经历过 SFC 时代的玩家恐怕仍对"F－ZERO"记忆犹新,这主要是由于其游戏性十分出众的缘故。 **7**

DRAGON

超高速的赛车类游戏,想去挑战一下速度的极限吗?想去了解一下 N64 高速度的处理能力吗?买来玩玩就知道了。 **8**

FOX

速度感可以说是目前所有游戏中最快的,加之又有多人对战机能,可算是不可多得的佳作。 **8**

F·T

曾在 SFC 上十分受欢迎的赛车游戏,这次以 N64 的机能使之得以升华,与同伴对战也是乐趣之一。 **8**

MOWEN

我对赛车类游戏十分"苦手",即便品质高如此作,也不想自找罪受。看看吧,还有"死亡模式"…… **7**

PAUL

在我看来,本作是有游戏以来最怪的赛车游戏之一,其水平怎样呢?亲自去试试吧! **7**



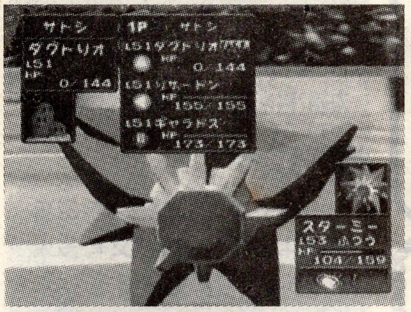
口袋妖怪运动场

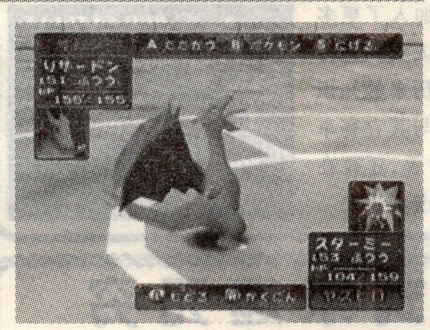
厂商:任天堂　机种:N64　类型:ETC　媒体:卡带容量未定　发售日:1998年8月1日

由著名RPG所改编的口袋妖怪以暂新的另一种姿态登场!

口袋妖怪卷土重来

曾经在手持机GB上风靡一时的《口袋妖怪》目前在全世界的发售量几乎达到了400万,可想其游戏的独到之处。此次任天堂公司为了挽回N64的败局,又将此游戏移植到N64上,画面华丽程度自然不必多讲,游戏性也是十分吸引人,虽然与前作的系统不太相近,但仍深受众多日本玩家的期待。在目前次世代机上只注重画面,不注重情节及游戏性这种作法大行其道的同时,任天堂公司这一举措自然是深受好评的。

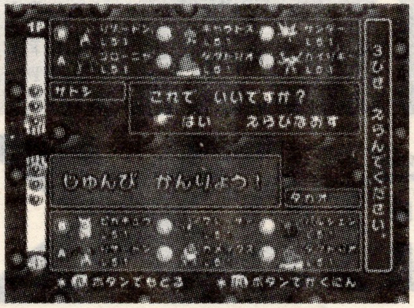




可以与GB相连接

在这款游戏发售的同时,还会同捆发售64GB接口,这样一来就可以将原先GB上的记录移到N64上,玩家们也可利用这一机能将自己幸苦培育出来的怪兽拿出来互相决一高低。虽然这款游戏并没有RPG的因素在其中,但是利用这一机能使得游戏精彩程度并不逊色于其他作品,特别是玩家可利用手掌机在平时工作的闲暇时间里进行练级,等到一有机会便拿出来大显身手。让我们一起来期待着这款经典作品。





评价

BLUE
"口袋妖怪"的大名已是无人不知、无人不晓。此次N64主机上推出的该系列新一作水平绝对一流。 **8**

DRAGON
在日本极受欢迎的作品,将自己培养的"妖怪"放入运动场中比赛,虽然形式上简单,但其中的乐趣应该很大。 **7**

FOX
"口袋妖怪"的GB版在日本非常受欢迎,所以这一游戏也必定成功,但在国内便不好说了。 **8**

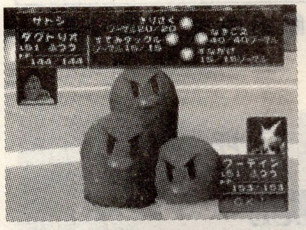
E·T
以任天堂大人气游戏"口袋妖怪"中的造型为主的育成类游戏,可以通过资料交换增加游戏乐趣。 **7**

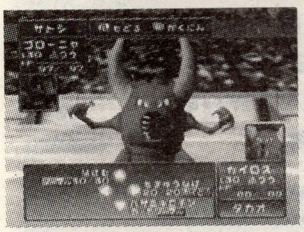
MOWEN
"口袋妖怪"的世界真有这么迷人吗?我太不服气,不过游戏性极高这一点我亦不会否认。 **7**

PAUL
"口袋妖怪"的人气度已高得可怕,这次的"运动场"又可以令其更进一步。 **9**

ポケモンスタジアム

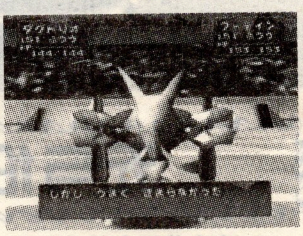
POCKET MONSTERS' STADIUM

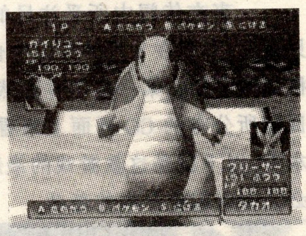


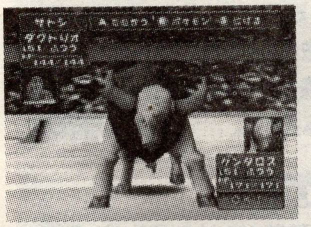


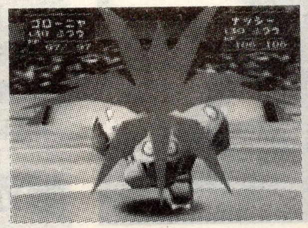
最新登场的八种怪兽

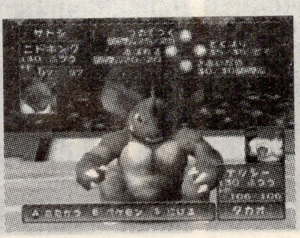
在前作中全部怪兽的数目为143个，每种怪兽都是拥有各自的属性及能力，然而此次在最新作中又加入了8种新的怪兽，都是各具特色。其中有传说中的冰之鸟，属于飞行类型，不仅具备卓越的运动性，还会使用命中率极高的冷冻光线。另外还有攻击力及防御力都很高的巨大甲壳虫，以毒属性见长的魔龙以及体力超群的斗牛，它们都是非常具有个性的。此次玩家如果想集齐全部151种怪兽，其难度自然可想而之，但是这也正是此游戏的乐趣所在，所以喜爱口袋妖怪的玩家一定不要错过。

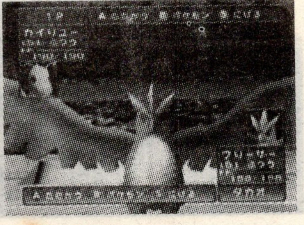




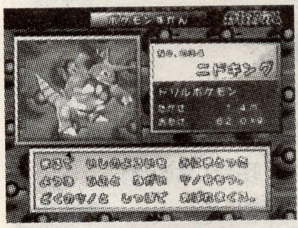


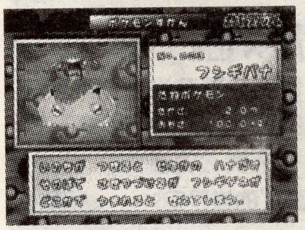






充分的利用图鉴机能是游戏关键所在

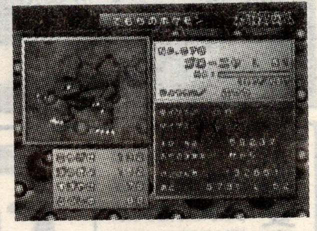


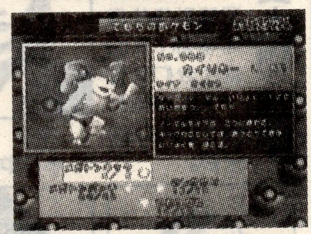


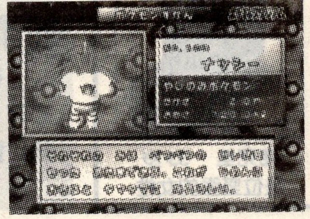


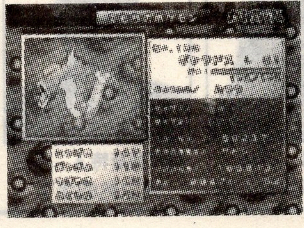
在此次的游戏中设计了图鉴机能，利用这一机能可以从各个角度充分的观察任何一支怪兽地属性、能力、特征以及可以听到各种怪兽的鸣叫声。这一机能可以给玩家在游戏中充分的帮助，所以在游戏前要把图鉴的内容全部看完。

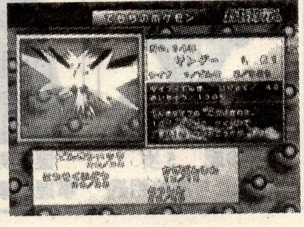
由于玩家可通过图鉴将所有怪兽的能力看得一目了然，在游戏中所提供的帮助非常明显，例如怪兽的各属性以及攻击力、防御力、体力等等能力数值都摆在玩家面前，要想战胜对手也就不成问题，图鉴的收藏度有可能会随玩家进度改变。













D之食卓2

厂商:WARP　机种:DC　类型:AVG　媒体:CD-ROM　发售日:1998年冬

与号称"梦幻主机"的Dreamcast同时推出的第一款软件!

无与伦比的CG画面

一直在传闻中所受注目的世嘉新一代主机Dreamcast(简称DC)终于和大家见面了,本刊在8月的杂志中也有详细的介绍,在此不必多说,值得一提的是与主机同时发卖的第一款软件竟然是WARP公司饭野贤治所开发的《D之食卓2》。从目前所公布的CG画面上来看,确实充满了迫力,丝毫不逊色于SCE的CG画面水平。以下就是这款游戏的最新公布画面,致于操作方面,目前还不太清楚,但想必又会引起业界内的轰动。



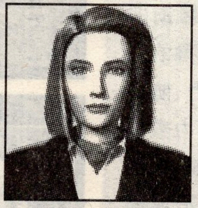




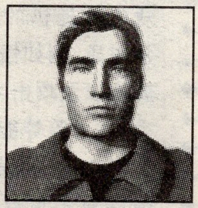


主要人物介绍

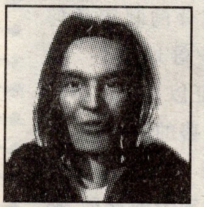
饭野贤治的游戏历来以复杂人物关系和精彩的故事而著称,下面就让我们来看一下本作中七名主要角色的关系。



罗拉　32岁
本作中的主角



布雷纳　34岁
罗拉的好朋友



特罗利斯特B　不详
一切都是谜



珍妮　5岁
飞机上与罗拉相遇



谜之男　不详
掌握故事关键人物



特罗利斯特A　不详
谜之男的手下



弗克丝　33岁
是位坚强的女性

评价

BLUE

最先公布的对应Dream cast主机的游戏,厂商在作品中加入了多种吸引人的要素!

7

DRAGON

对应128位主机的本作,单从画面上看效果的确是凌驾于其它游戏之上,对于操作的手感及游戏性目前还不得而知。

9

FOX

随着M2计划的失败,我对这款游戏的兴趣大减,但当看见DC的画面后马上改变了想法。

9

E·T

前作曾经是次世代早期的经典作品,本作在SEGA的新主机上推出,可以看出WARP的雄心,玩过一代的人千万不要错过。

7

MOWEN

我对饭野贤治十分佩服,但并不喜欢,新世代主机的开山之作究竟会达到怎样"恐怖"的境界呢?

8

PAUL

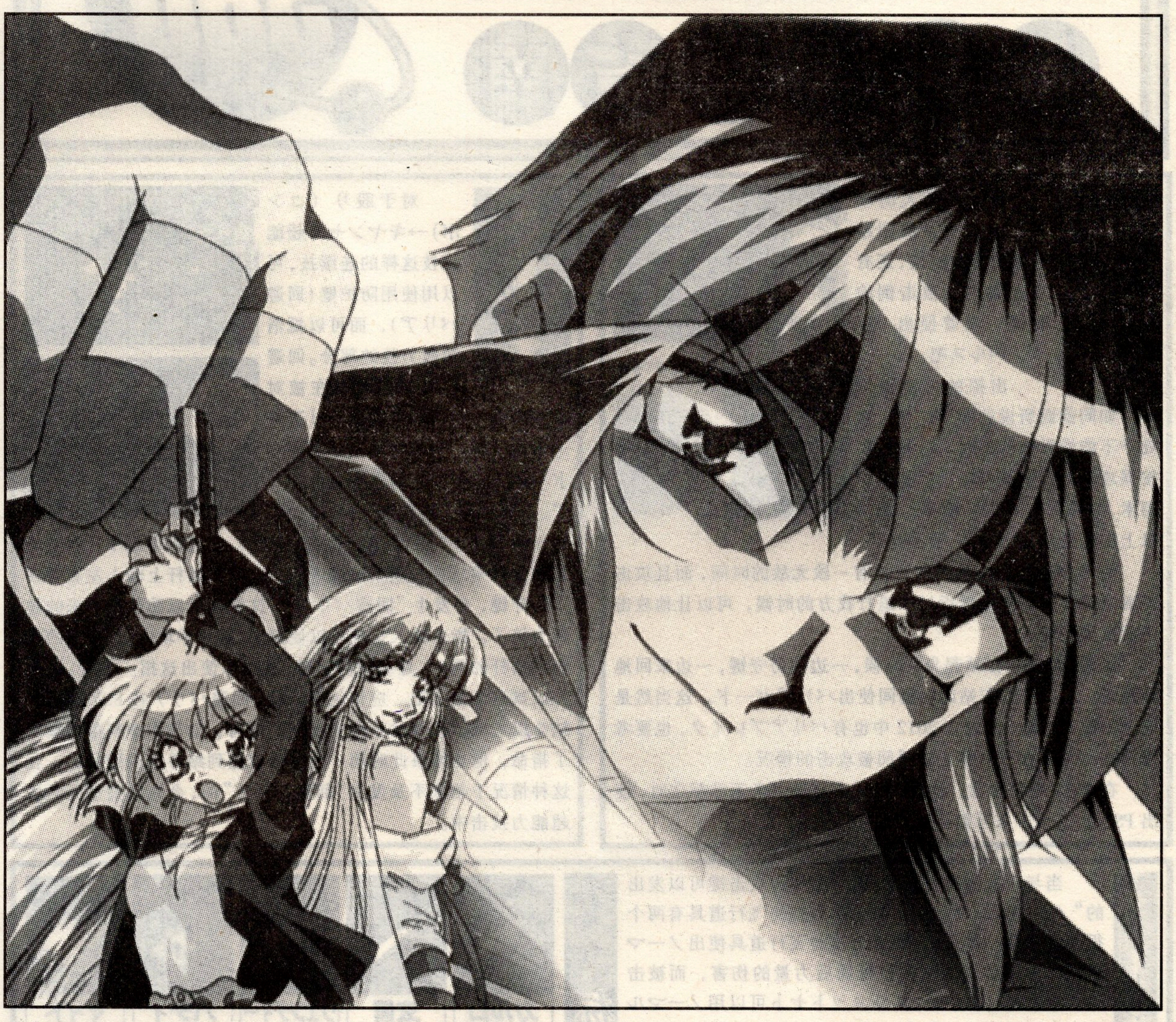
在3DO上的第一代曾广受好评,续作在Dream cast上登场应更为精彩。

7

热斗出招

HOT FIGHTING

共计格斗出招及系统解析七篇!



特别推荐

超能力大战 2012(ARC)
街头霸王 ZERO3(ARC)
魂之力量(ARC)

超能力者的跨时空大比拼！2012！

超能力大战 2012

PSYCHIC FORCE TWENTY—TWELVE

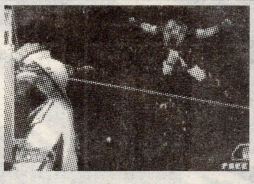
机种：ARC　　厂商：TAITO　　类型：对战 ACT

《超能力大战 2012》

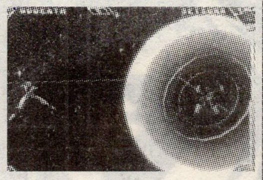
WELCOM PSYCHIC FORCE TWENTY－TWELVE

战力系统指南

PSYインパルス



在受到敌人的攻击而被击飞并撞到结界的内壁的时候，还有被连续攻击被击倒的时候，试着使出 PSY インパルス吧。



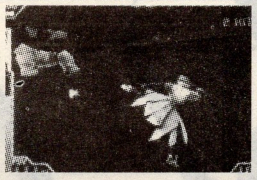
出招的方法很简单。如同前面所说的那样，当人物处于不能操纵的状态时，只是连续按强攻击的按钮就可以。但是这个招术，如果剩余的 PSY 槽不足 25% 以上的话是使不出来的，要注意。

使出 PSY インパルス的时候有一段无敌的时间，而且攻击范围也很大，当敌人接近过来追打我方的时候，可以让他攻击不成反受伤害。

当然，像这样在站起身的时候，一边按防守键，一边来回地转摇杆，可以使其在站起的瞬间使出バリアガード。这当然是安全的起身方法，不过在 2012 中也有バリアブレイク，也要考虑到在バリアガード停止的瞬间被攻击的情况。

在 2012 中要注意，当起身时敌人接近过来正徘徊之时，使出 PSY インパルス可能会更好。

被攻击的话用防护壁吧



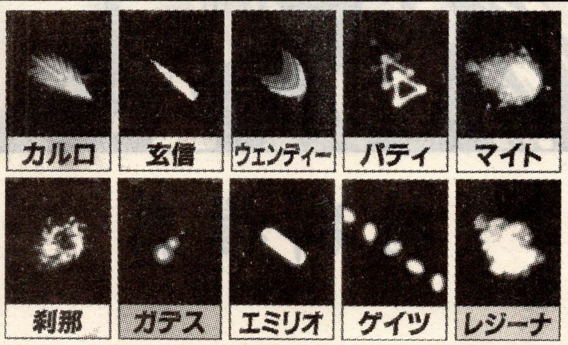
对于殴り（コンボ）→キャンセル超能力技这样的连续技，可以用使用防护壁（回避バリア），而可以抵消超能力技的部分。回避バリア是只有在被对手攻击击飞时可以发动的バリアガード的一种。与通常的バリアガード不同，这种发生的是黄色的ハリア。输入简单。比如说，对手会使出弱→强→キャンセル超必杀技的攻击。在这种情况下，我方的人物会在第二次的强攻时被击飞，此时在摇杆上输入左右并押下防守键，会发生"回避バリア"，这样就可以防住接下来的超能力技了。指令输入正规可以使出来，被对手攻击时"不停的左右动摇杆的同时，连续按防守键"也可以使出这招。不过，劝你先试试这个方法吧。应该注意的是，回避バリア在 PSY 槽不足 50% 以上的情况下是不能发动的。还有，如果干净利落地输入了指命，但是如果此时稍一退后就会碰到结界的内壁的话，在这种情况下是来不及发生"回避バリア"的，会在碰到结界时被超能力技击中。



关于ノーマルショット

当与敌人相离一段距离时，按住弱攻击键可以发出的"ノーマルショット"，与超能力技的飞行道具有两个很大的差别。首先，对超能力技的飞行道具使出ノーマルガード的话，会受到被抵消后力量的伤害，而被击飞。与之相反，ノーマルショットセト可以用ノーマルガード全部防住。另外，对于ノーマルショット可以用快速冲刺来快速躲开。在这里应该注意的是，在 2012 中按强键发出的飞行道具，并不是ノーマルショット而是作为超能力技的部分。当然，用快速冲刺来躲避，用ノーマルガード来完全防住是不可能的。这回登载上了各个人物的弱ショット的照片。

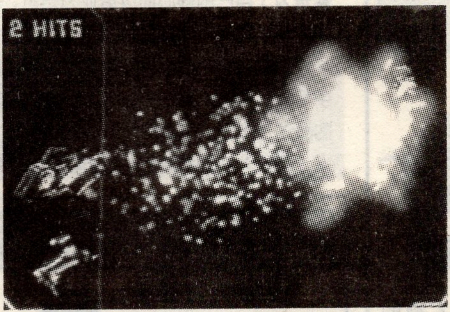
标题



连续技的类型与CANCEL

在很多的格斗游戏中，当通常技击中对手之后，赶快地输入必杀技的指令，用此方法可以消去通常技的还原动作（CANCEL）可以没有间隔地发出必杀技。像这种通常技 CANCEL→必杀技的方法成为所谓的连续技的例子有很多。在《超能力大战2012》的世界中也是同样，用打击技→CANCEL 超能力技的方法，可以使出连续技。

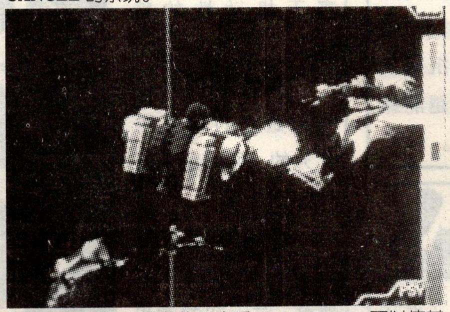
但是，《超能力大战 2012》中稍有不同的是，可以 CANCEL 的技，是仅仅限定于特定的コンボ的最后的打击技。



▶这就是所谓的超能力大战 **2012** 独特的**コンボ**和 **CANCEL** 的系统。

具体地看看各个角色的コンボ表吧。例如是マイト的话，因为是轻量级，所以コンボ……

有这 4 种类型的バリエーショット，能用于 CANCEL 的却只有 B、C、D 的コンボ的最后的打击技而以。

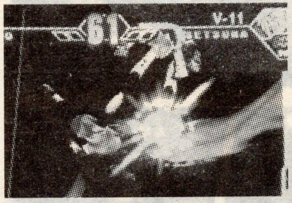

▶只有重量级，单发的强攻后 **CANCEL**……可以使其发出超必杀技。

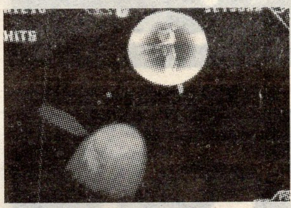
在这里要引起注意的是，像弱→强这样与コンボ相连接的情况下的强攻击，是不可以 CANCEL 的。把弱→强这样的コンボ中的强攻击，如果单发的强攻击就把它当作别的东西来考虑吧。

回避ボリア和バリアブレイク

这回在人物差别的一面上介绍的那样，弱→强→CANCEL 超能力技这样的连续技，如果对方没有反抗的话毫无疑问是会击中的。不过在对手是高手的情况下，用回避バリア来防守的话等到超能力技的时候大部分是不会击中的了。


▲用弱攻击来捕住敌人后，先联系到**コンボ**上。


▲用弱→强攻击把敌击到空中，而敌人要使





在前作中作为可以使出回避バリア的前提的进攻方法有许多。但是在 2012 中，用バリアブレイク来破坏回避バリア，这种方法可能会成为一种进攻方法。

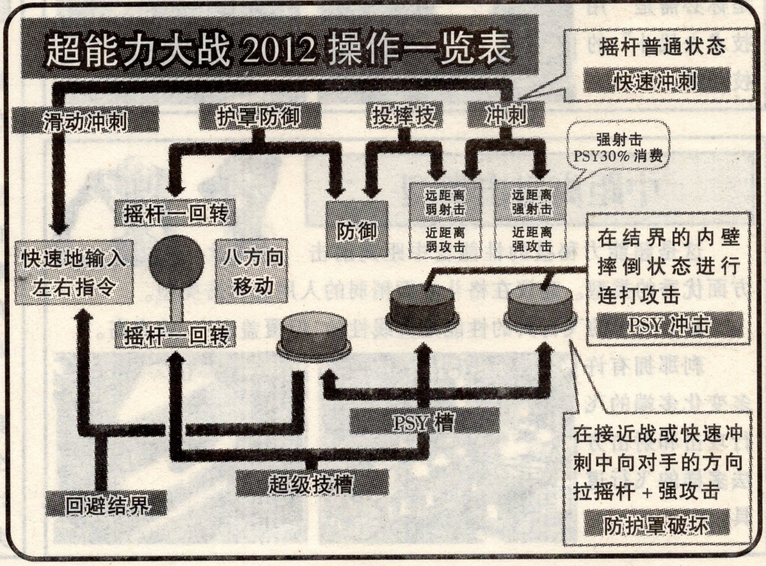
用弱→强コンボ把对手击飞的话，用快速突击追上对手使出バリアブレイク，可以在敌人使出回避バリア的同时进行攻击。

但是受到コンボ攻击的一方，如果了解バリアブレイク的话，进行了通常ガード之后再反击是完全可能的。这里只是顺便提一下。

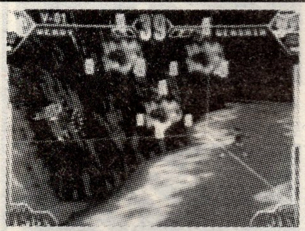
当クイックダッシュ之后再使出バリアブレイク的时候，用通常攻击进行攻击的话，就早些出招吧。

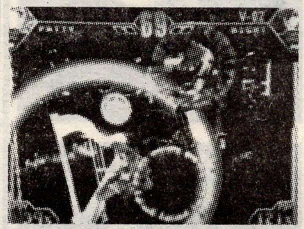
如果与敌人间的距离过近的话（而バリアブレイク出的慢的话），虽然是要使出バリアブレイク，但是会被回避バリア弹起，要注意这一点。

	标题	
轻量级	マイト	A 弱弱弱弱
	パティー	B 弱强超
	ウェンデイー	C 弱强弱超
	エミリオ	D 弱弱强超
	玄信	
中量级	カルロ	A 弱弱弱
	レジーナ	B 弱强超
	刹那	C 弱弱强超
重量级	ゲイツ	A 弱弱
	ガデス	B 强超
		C 弱强超
		D 弱强强



六种类型的角色攻击特点





BACKBONE STORY

公元2012年，以人类与超能力者的未来为赌注以2个超能力者的战斗而展开了。为了创造能力者的理想世界，而结成了超能力者集团诺亚的统帅，具有冰冻般心的战士キス。另一个是キス的朋友，为了阻止朋友的暴行，本身热火般的热情觉醒了的バン。在诺亚本部展开的冷风与火炎的战斗被认为是没有终绝的不断继续的灾难。但是，凝视这一战斗的还有一个存在。这就是为了自己的野心而以诺亚为台阶，具有很强力量"时间倒行能力"的男子ウォン。为了把破坏计划的バン。利用工具的诺亚，以及统帅キス全部消灭掉，由他的手而按上了爆破钮的开关。炸飞的地下要塞，以及发行的战斗，都已消失不见了。

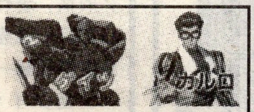
但是2个超能力者的生命真的结束了吗?

设置类型



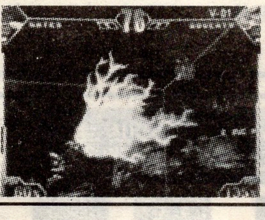
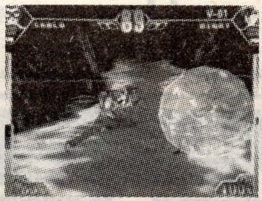
这是在结界中配置了辅助人物的攻击和防御的设置物、把战斗推向优势的型号。与其一气呵成地突击对手，那么训练有素是重要的，所以不如沉着攻击。如果不急于训练，越往后就越能赢得绝对优势局面，形成大器晚成。

变则接近战类型

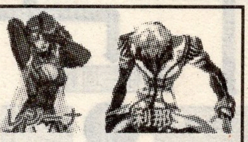


虽然擅长接近战，但是此型号在性能方面有点毛病。ゲイツ是并用突击和超能力、猛追对手的类型，かた和オルロ属于可以用防御性强的秘技一边抑制对手一边打击的类型。

在进行接近战时值得一提的是你必需是"用技术去战斗"的技巧派。

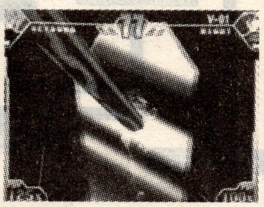
中距离射击类型



这是超能力秘技的性能在中距离射击方面优秀的类型。建议在格斗方面稍弱的人用此射击类型。

レジーナ的飞行具的性能是直线性的，但覆盖面广、威力高。

刹那拥有许多变化多端的飞行攻击和射击方法多样的飞行道具。

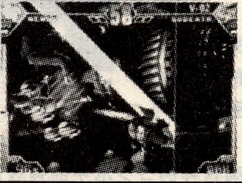
高机动接近战类型



这是特别擅于接近战的类型，具有富于机动性的特征。

由通常技的猛冲开始的打击是强有力的，可将敌人打得落花流水。

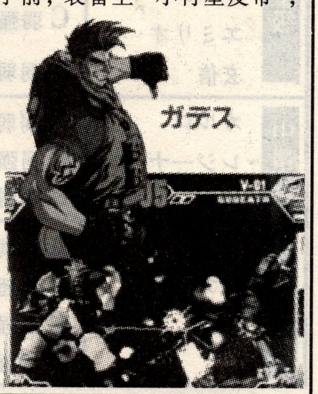
超能力秘技的性质也容易被大家理解，对于初学者也建议用此2人。

布石重视类型

在开始攻击对手的时候，此类型相对于其他人物，预前准备是必要的。不过，也只有ガデス是这一类型的人物。

在打击对手前，装备上"小行星皮带"，预置小型黑洞的引力∞，稍微布置一下是有必要的，这就是其特征。



可以说是要求具有爽快性，缜密性的计划性攻击的类型。

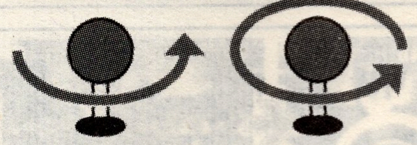
超能力指令表解说

●※【追加】

带有此种标志的超能力技在使出后可以追加输入指令使此技的方向发生转换或是新的招术。

●指令输入

摇杆半圈 **摇杆一圈**



●消费

PSY 槽消费量

●方向

在技表中由【选择】的招术是在指令输入后用摇杆加按键向任意方向攻击都是可以的。

PRELUDE STORY



公元 **2012** 年，不断荒废中的地球。权力、财力、军事，这是个只有有力量的人才会幸福的罪恶的社会系统。其中诞生了一个势力。这个名字与曾经想超者力者理想之地的集团名字相同。一方面当时军队对超能力者的人工操纵开发以失败而结束，但是，正是对超能力的研究利用的开始也只定时间的问题。被禁闭并绑架的未成熟的超能力者们，又一次开始了他们的恶梦。但是，研究进展困难，而时间却不断地过去，在这时出现了一个男人，与军队上层秘密签订了约定。在这个男人介入之后，军队的超能力研究飞跃般的增加了速度。于是针对超能力者的新型部队诞生了。"能够打倒超能力者的只有超能力者"。所以，此时，军队中的超能力者部队设立了。军队中的超能力部队，自己是超能力者而且又参与了军队的这个男人的野心是什么呢?人类的希望，复活了新生的诺亚的名为**キス**的男子，与被认为本来已经死了的传说中的超能力者是同一人吗?今天，新生诺亚与军队超能力的部队的第 **2** 次超能力大战开始了。



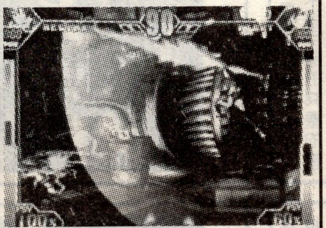
マイト 雷

MIGHT　所属：
MASTER OF LIGHTNING

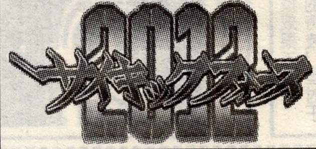
自称为**サイキツカヘンタ**的谜一般的少年。然而，与一个少女的相会使他的命运发生了很大变化。掌握着故事的关键，他是 **MASTER OF LIGHTNING**。自由操纵闪电的超能力者。他来自何处而去哪里，谁也不知道。

超能力技名	指令	消费	方向
エレクトリッガー	强或→→＋强	30%	选择
マグネットアンカー	摇杆半回转＋弱	30%	选择
ライトニングソード	摇杆半回转＋强	40%	
ライトニングハウンド	←→＋弱	40%	选择
※【追加】方向变换	摇杆方向＋弱	40%	
サンダーブレイク	←→→＋弱	45%	
エクスキュージョン	←→→＋强	60%	选择

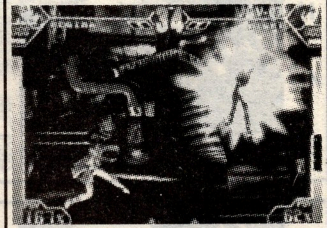
ライトニングソート



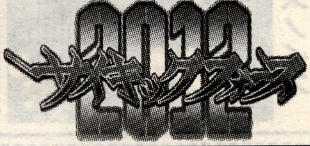
这是用闪电之剑劈裂敌人的超能力特技，在广范围地覆盖自己的基础上，损伤值也高达 **30**，如用雷击使威力提高，攻击范围会进一步扩大。



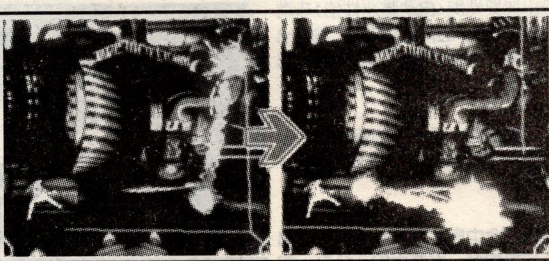
サンダーブキイク



自己去击落雷，使超能力秘技的飞行距离小速度等威力上升。超效果可能需要一定时间，在对手受到攻击时(排斥障碍也 **OK**)效果中断。



エレクトリッガー



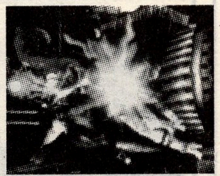
这是直线操纵闪电的强射击，能够在向左右各 **45** 度的方向上选择，由于连续使劲按按键↓在中间距离离开，会向对手方向转 **90** 度的。

エクスキュージョン



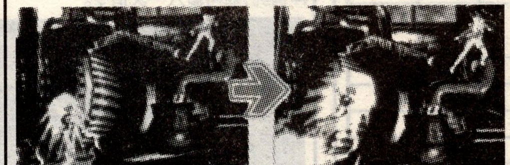
面向用闪电创造出的结界，攻击命中的敌人用电击予对手损伤。向左右各 **30** 度方向的分别攻击是可能的，不过结束攻击时的硬直时间较长，要注意。

マグネットアンガー



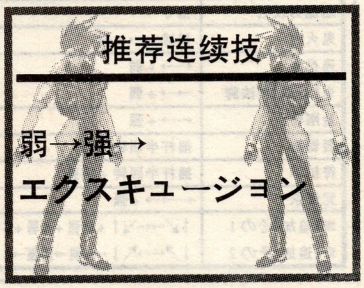
用带磁力的电击使敌人的动作停止，并且有利用指令让敌人靠近而形成连击的技法。

ライトニングハウンド



这是以全身缠上电击的突进攻击，并且可进行二次指令输入使其强化，但每一回都会消耗 **40%** 的 **PSY** 气槽。

推荐连续技



弱→强→
エクスキュージョン



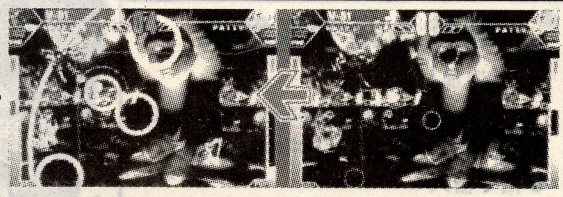
パティ 音

PATTY 所属：
MASTER OF TONE

继承了恢复之音力量的 **PATTY** 不断地寻找着母亲的行踪。她是 **MASTER OF TONE**，自由操纵声音的超能力者。她不用自己的力量进行邪恶的诅咒，而是用这种力量使人们在优美的声音里去追求向往的幸福。

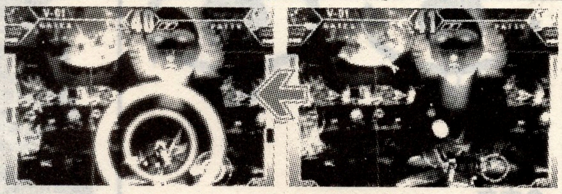
超能力技名	指令	消费	方向
ホーリーウイパー	强或→→+强	30%	选择
プレリュードキー	←→+弱	20%	
※【追加】エターナルハープ	←→→+弱	50%	
スイートトーン	摇杆半回转+弱	0%	选择
※【追加】共鸣	摇杆半回转+弱	20%	
ソニックラプソディー	摇杆半回转+强	40%	选择
リバーリスノイズ	←→+强	45%	
ホーリーパージ	→→弱	90%	选择
セイントレクイエム	←→→+强	80%	

プレリュードキー



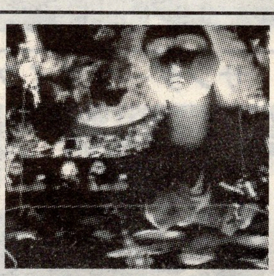
从パティ周围飘浮的音珠那里，设置音块最大到9，用追加输入使所有的音块一齐共鸣，使攻击判定发生。

スイートトーン



可以使浮游在四周的音珠飞，在左右45度的间隔上能进行方向选择，用追加指令输入，也可发出使音块共鸣的音波。

ホーリーパージ



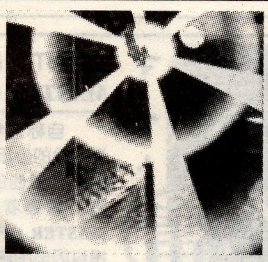
以自己为中心，在广范围内放出来自自身的共振的音源。具有很强的牵制特性。

ソニックラプソディー



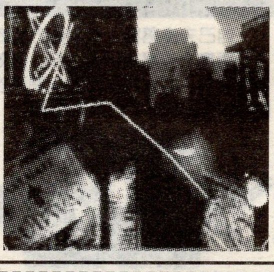
这是在墙壁上打出反射的音波的超能力秘技，攻击力虽低但可利用摇杆改变方向。

セイントレクイエム



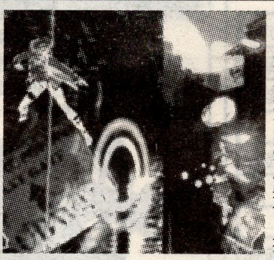
在一定时间内也能呈圆形状，围绕着不会消失的音波壁的超能力特技，可封住敌人。

リバースノイズ



这是把受到的超能力特技向敌人返回的特技，但对于连续型超能力技效果不大。

ホーリーウイスパー



这是基本的强度射击，打出时可以控制方向，但伤害度以及射击速度都是很低的。

推荐连续技

弱→强→
ソニックラプソディー



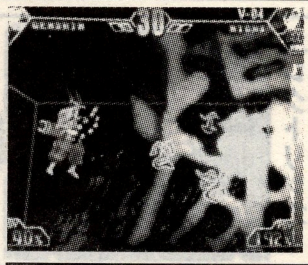
玄信 呪

GENSHIN 所属：
MAGIC USER

他是 **MAGIC USER**。是影高野的术师而不是超能力者，是同样出身影高野的玄真的师兄。在一次大袭击中影高野被全部消灭了，玄信便成为这次灾难中唯一逃生的人，"凶手是超能力者"带着这一信念展开了他单身的命运之旅。

超能力技名	指令	消费	方向
鬼火魂	强或→→+强	30%	选择
连炎符	←→+弱	30%	选择
※【追加】护法脚	→→+弱	30%	
金刚轮	←→+强	40%	
轰雷珠	摇杆半回转+弱	40%	选择
符护术	摇杆半回转+弱强	70%	
咒缚杀	←→→+强	60	
※【追加】その1	↑↙→←↘↑+弱强+G弱+G弱强		
※【追加】その2	↓↗←→↖↓→G弱→弱强→G弱强		

投出捕捉性能(自动瞄准性能)非常高的独钴，用猛冲边离开边发招，伺机出其不意地发出秘技，如果不追加输入，威力就变得很小了。

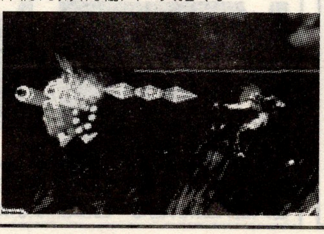


・追加①

在"咒缚杀"后输入的追加输入指令，到最后如果成功，威力会变大的，一定要掌握。

・追加②

如果在命中后，对手也成功地使出咒缚杀追加指令，将有大约三分之一的损伤向玄信身上反溃过来。为了防止这种情况，须再输入一次指令。



轰雷珠



这是投掷念珠的秘技，被掷出的念珠飞行距离较远，并且有回旋特性。



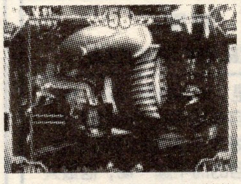
ウェンディー

WENDY 所属：
MASTER OF WIND

WENDY 是一个能自由操纵风之力的超能力者。风可以带给 WENDY 神奇的力量。但她为什么会对诺亚女战士ソニア有强烈的思念感觉呢？恐怕连她自己也说不清楚，为了自己的朋友，她只身进入了诺亚的领地。

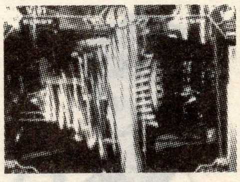
超能力技名	指令	消费	方向
エアクレセント	强或→→＋强	30%	选择
エアスラッシャー	←→＋弱	40%	
ボルテックスストリーム	→→＋弱	50%	选择
ミラージュステップ	摇杆半回转＋弱	50%	选择
トライクレセント	摇杆半回转＋弱	50%	
※【追加】分离	摇杆半回转＋强	0%	
シルフィードダンス	←→→＋弱	45%	
アースゲイル	←→→＋强	70	

エアクレセント



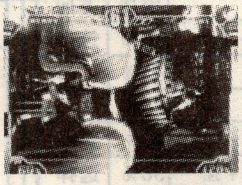
这是以弧线发射的月型空气弹的超能力，用摇杆可以控制空气弹的弧向走向。

ボルテックスストリーム



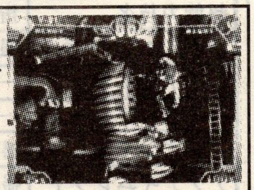
具有在局部地区发起龙卷风，将对手卷入吹飞的壮观的超能力。可用指令决定龙卷风的发起方向。

エアスラッシャー



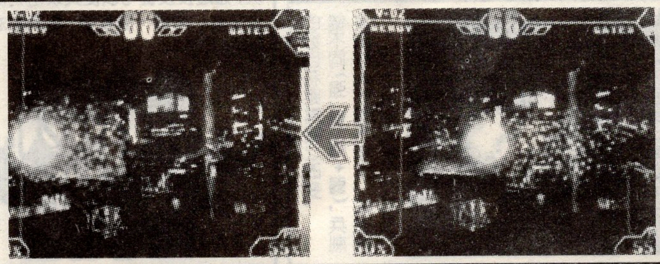
同时发射 **2** 个，由于射程距离短，所以大概可以主要编入接近战及连续技中去使用。

シルフィードダンス



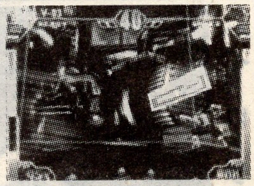
这是把风缠在身体上，使风本身的急快上升的超能力，可大幅度提高各猛冲的速度及移动距离。

ミラージュステップ



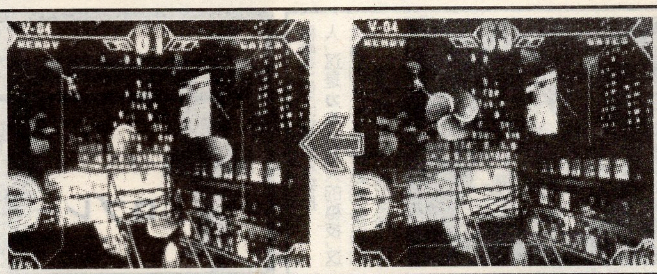
是瞬间移动型的猛冲，可以闪躲对手的超能力。气槽消耗量虽大，不过如能灵活使用，会十分有利于战斗。

アースゲイル

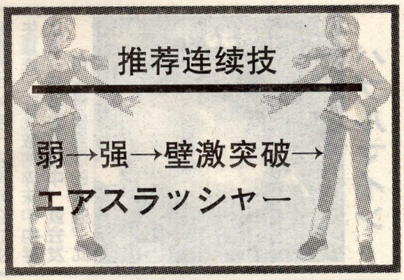


这是一边使台风发生、封住对手自由，一边投掷由风吹起的垃圾的超能力。与上部作品相比，风吹的时间变长了，所以更好使了!!

トライクレセント



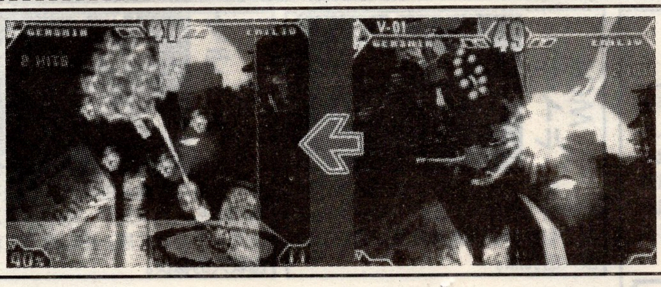
这是正面扔出三个旋转刃的超能力。发射后再输入指令，有可能使旋转刃分离成三个各自飞行。



推荐连续技

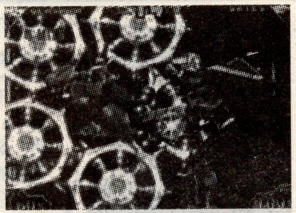
弱→强→壁激突破→エアスラッシャー

符护术



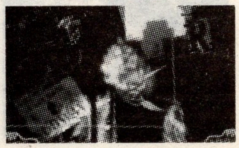
在受到攻击的瞬间输入指令，可解除被动状况，并且可立即使用符咒进行反击。这是种便利的秘技，但是消耗也大。

金刚轮



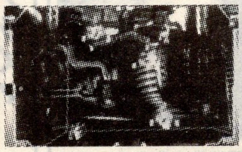
这是使带刺的车轮发动的秘技。对于出招较慢的玄信来说，接近战是主要战法。

鬼火魂



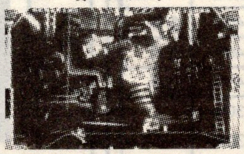
由于它的速度较慢，因此可以伺机使用连续技，同连炎符的联合使用效果会更佳。

连炎符



由于最多能使用 **5** 个，因此可使对手的行动范围变窄，这是为下一招的准备动作。

护法脚



在设置最后的连炎符后使出护法脚，便形成了以上三种招术的连续攻击。



推荐连续技

弱→强→连炎符



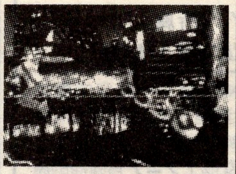
カルロ

CARLO 所属：
MASTER OF WATER

他是 **MASTER OF WATER**。是自由操纵水的超能力者，他继承了好友**キス**的遗志和理想，为了这个目的而不顾一切，他最大的心愿便是把世界从希望中解救出来。为了这个真正的目标，水神会给他最大的力量。

超能力技名	指令	消费	方向
ハイドロスパイラル	强或→→＋强	30%	选择
ハイドロトラップ	←→＋弱	45%	
ハイドロブレード	←→＋弱	40%	
アクアジャベリン	摇杆半回转＋弱	40%	选择
アクアギムレット	摇杆半回转＋强	50%	选择
バブルマイン	←→→＋弱	50%	
サーペントプレス	←→→＋强	80%	

ハイドロスパイラル



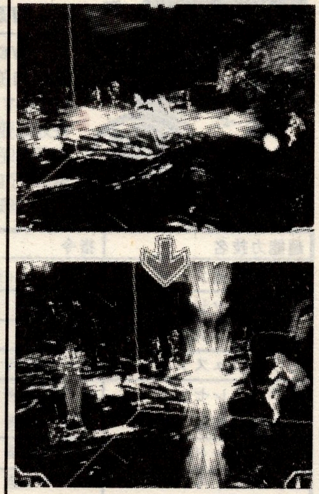
弹速同命中判定是平均的。把它作为对敌人进行远距离牵制攻击的方法吧。

ハイドロブレード



使水在身体周围形成龙卷攻击。能够覆盖 **360** 度范围的优秀秘技，此秘技是接近战的主力。

アクアジャベリン



在最初，扔出没有攻击判定的水块，通过按按键可以使其攻击判定发生变化。用弱・强按键，能决定水柱发生的方向。

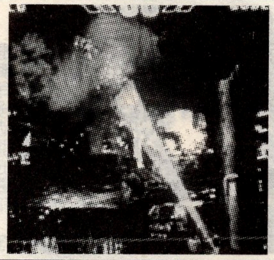
2 0 9 8

ハイドロトラップ



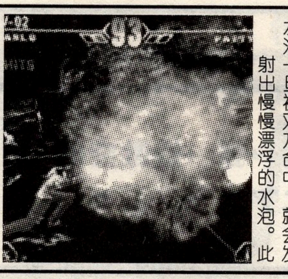
此技法可将对手的直接攻击击溃回去，通常技击回就不用说了，连一些强力的必杀技也可以反击回去便，是这一招的特点。

アクアギムレット



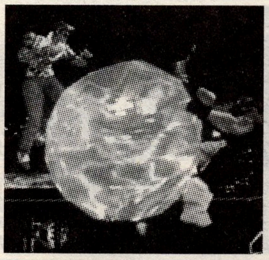
当冰刺攻击呈现效果并攻击敌人时输入指令，根据按键不同（强、弱、强＋弱），兵刺的数目和距离随之改变。

バブルマイン

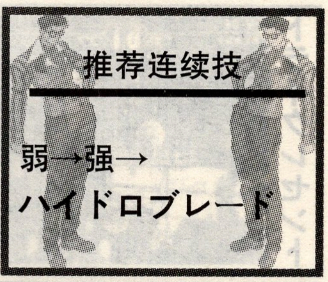


射出慢慢漂浮的水泡。此水泡一旦被对方命中，就会发生爆炸，在飞散的碎沫中也存在着命中判定。这是可封住对手的便利的特技。

ザーペントプレス



向前方发起水的旋涡，用大量的水封住接触到旋涡的人，这是**カルロ**最大的秘技，这样便可使出其它连续技。





ゲイツ

GATES 所属：
CYBORG

他的眼里已经什么都映不出来了。愤怒、悲伤，以及对亲人思念。是谁以什么目的把他变成战斗的机械的呢？他是人造的。而且是为了打倒超能力者而诞生的半机器人。他的亲人都是被超能力者杀死。在墓前他发誓要报仇。

超能力技名	指令	消费	方向
TOW ミサイル	强或→→＋强	30%	
G クラッカー	→→＋弱	40%	选择
スタンコレダー	←→＋弱	40%	选择
プラズマカノン	摇杆半回转＋弱	45%	选择
ブーストアーム	摇杆半回转＋强	30%	
※【追加】ダブルブースト	摇杆半回转＋弱	30%	
※【追加】パイルバンカー	摇杆半回转＋强	30%	
オールレンジミサイル	←→→＋强	50%	

TOW ミサイル



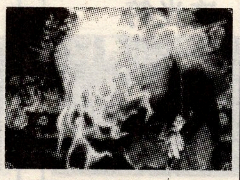
ゲイツ的强力射击是发射诱导性能高的飞射弹的。虽然不能分方向攻击，但是有在远距离就可轻易攻击到敌人的优点。

G クラッカー



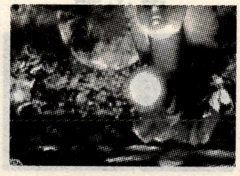
是投掷手榴弹的秘技，即使在没有击中敌人的状况下，由于爆炸冲击波向 **6** 个方向扩展，所以这是攻击范围较大的秘技。

スタンコレダー



在自己正面发动扇形电击，和前作相同大约在将敌人逼入结界的角落里时发挥效果。

プラズマカノン



可以射程距离稍短的飞行道具，虽然此技法对敌人没有损伤，但可在一定时间内将敌人动作停止。



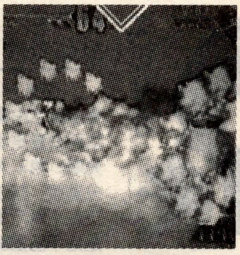
レジーナ

REGINA 所属：
MASTER OF FIRE

她是 **MASTER OF FIRE**。可以自由操纵火炎的超能力者。她的火炎大概就是传说中的地狱之火吧！作为为了建设理想之地而成为超能力战士的女子，与哥哥**カルロ**一样性格容易激动，但确憧景着能向哥哥一样成为优秀的超能力者。

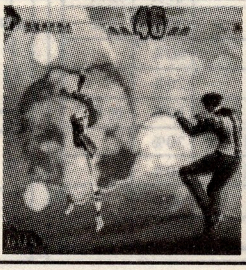
超能力技名	指令	消费	方向
ブレイズショット	强或→→＋强	30%	选择
スパークレイン	←→＋弱	40%	选择
フレアブラスト	←→＋强	40%	
バーストウイップ	摇杆半回转＋弱	40%	选择
ハイパーナパーム	摇杆半回转＋强	40%	选择
フレイムチェイサー	←→→＋弱	50%	
アトミックバーナー	←→→＋强	80%	

アトミックバーナー

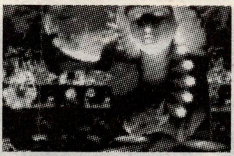
造成很大损伤。
焰放放射去攻击。可以给对手
散发。此技一旦成功，使用火
使射程短的火球呈扇形

フレアブラスト




续命中。
触及，爆炸范围便会被此招连
炸，进行全方位攻击，一旦对手
以自己为中心点而造成爆

ブレイズショット



这是典型的直线型飞行具，全无诱导性。在输入指令时，按住按键，发射后放开按键，那时就会向 **5** 个方向扩散。

スパークレイン



招极快的优点。
的，范围也很窄，不过却具有发
其射程是所有飞行道具中最短
使小火球呈放射状乱射。

ハイパーナパーム



炸。
键，可以在任意场所发生爆
不过，在发射后，通过按『强』
乍一看，这是普通的射击，

バーストウイップ



判定。
性，但是在拉回时却带有攻击
虽然在伸出时没有攻击

フレイムチェイサー



过如击中是有可能追击的。
的轨迹。火焰会马上消失的，不
在突进攻击时会附带火焰

推荐连续技

弱→强→
ブレイズショット

ブーストアーム



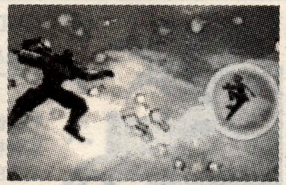
当高，损伤也大。
右臂击出攻击敌人，诱导性相
这是所谓的『火箭拳』。用

パイルバンカー



以放出的右臂揪住对手，然后用从肘部伸出的桩子刺向使对手靠近你的部位，给予对手重创。

ジミサイル オールレン



从背后的发射架发射大量飞弹。由于全部发射需要一定时间，所以在接近战中较难使用，而在远距离战中才能发挥其真正价值。

ダブルブースト



追踪形攻击方式。
臂追击的秘技。射出后可形成
这是用右臂击出后再用左

推荐连续技

弱→强→
ブラズマカノン



エミリオ 光

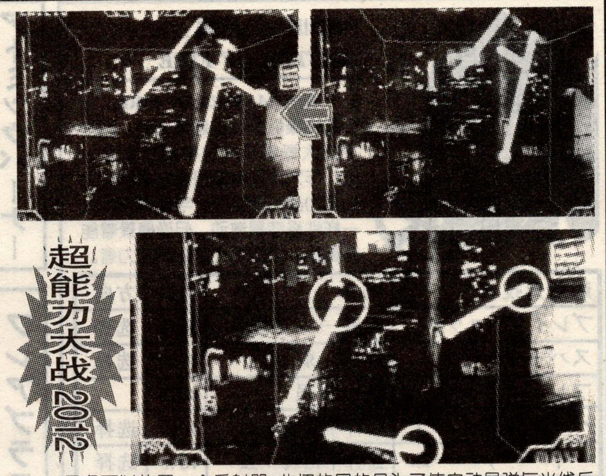
EMILIO 所属：
MASTER OF LIGHT

他是 MASTER OF LIGHT。是能够自由操纵光的超能力者，但那种力量是邪恶的光，还是神圣的光呢？她本人对自己的能力感到十分满意，但过于自信的她在心中却正在不断产生邪恶的力量。这难道是她不能摆脱的命运吗？

超能力技名	指令	消费	方向
シャイニングアロー	强或→→＋强	30%	选择
リフレクターダッシュ	→→＋弱	40%	
プリズムリフレクター	←→＋弱	20%	
エンゼルハイロウ	←→＋强	50%	选择
シーカー？イ	摇杆半回转＋弱	30%	
プリズムシール	摇杆半回转＋强	40%	
トリニティレイ	←→→＋弱	90%	
アークエンゼル	←→→＋强	80%	

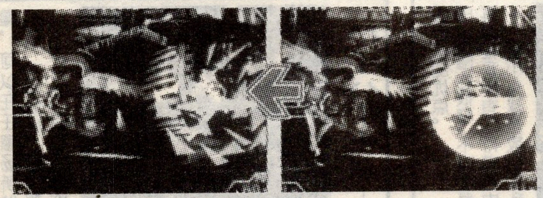
プリズムリフレクター&トリニティレイ

超能力大战2012



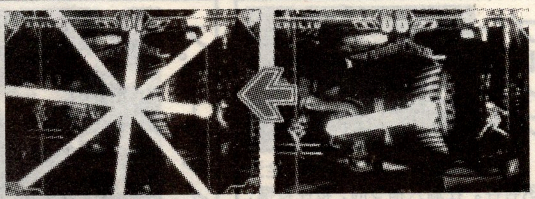
最多可以放置5个反射器，此招的目的是为了使自动导弹与光线反射成立体交差网状，便可向对手进行射击。另外，此招的命中率也比较高。

エンゼルハイロウ



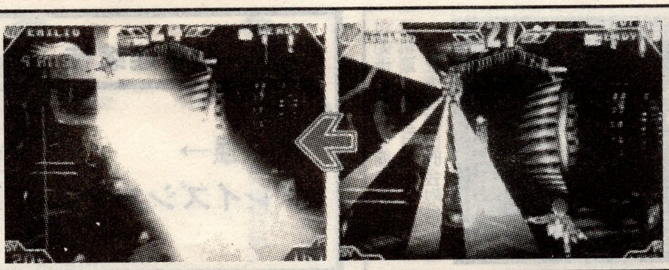
命中目标后，会有光轮出现在对手处，一旦呈现这种情况，无论对手怎样进行防御都会被触到光轮的瞬间粉碎。

リフレクターダッシュ



这是新型反射器。一旦使三位一体光线反射，光就会向8个方向分散。这样会给对手造成一种无形的压力。

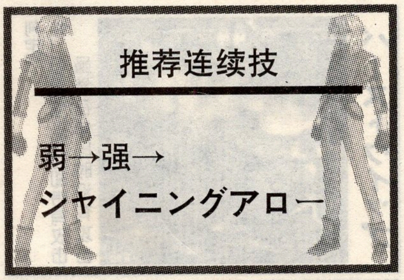
アークエンゼル



这是在广范围内放射光线的超能力特技，发射后通过摇杆可修正光线的方向。

推荐连续技

弱→强→
シャイニングアロー





ガデス 重

GUDEATH 所属：
MASTER OF GRAVITY

他是 MASTER OF GRAVITY。他具有强大的念动力以至于可以轻松地操纵重力，他只要稍微使用他的能力便可把巨大的岩石轻轻地托起。当他觉悟到自己强力的超能力的那一天，他的人生便从此发生了改变。

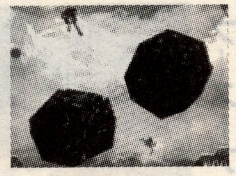
超能力技名	指令	消费	方向
グラビティーブリット	强或→→＋强	30%	选择
メテオハンマー	←→＋弱	30%	
アステロイドベルト	摇杆半回转＋强	70%	
※【追加】サテライトフォール	摇杆半回转＋强	0%	
※【追加】サテライトフォール	摇杆半回转＋弱强	0%	
メテオブッチャー	摇杆1回转＋弱	70%	
シェービングウォール	←→→＋弱	60%	
グラビティー∞	←→→＋强	90%	

グラビティーブリット



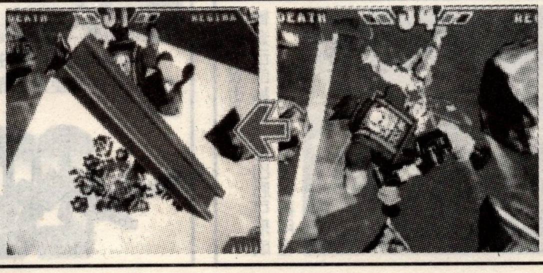
ガデス的强力射击的特征在于：在发射时持续按住按键，一旦离开便可出现极为特殊的效果。

メテオハンマー



这是召唤巨大的陨石向敌人袭来的秘技。虽正面攻击弱，但它对横冲逃跑的敌人是非常有效的。

メテオブッチャー



抓住敌人扔到结界处，用陨石进行攻击，是防御不能技。



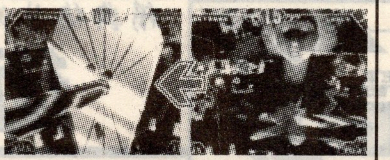
刹那

SETSUNA 所属：***MASTER OF DARKNESS***

他是 **MASTER OF DARKNESS**。自由操纵黑暗的超能力者。在某一方面也许接近于神的领域了，其实他确实是被神所选出的特殊超能力者，他通过自己所掌握的那种未知的力量，很轻松地成为超能力者中最强大的人。

超能力技名	指令	消费	方向
ダークサイドソウル	强或→→＋强	30%	选择
ダークウェッジ	←→＋弱	40%	
ミラーズコフィン	←→＋强	50%	
ネガティブドレイン	→→＋弱	45%	
ダガーズシャドウ	摇杆半回转＋弱	40%	选择
ブラックサン	摇杆半回转＋强	70%	选择
シェイディークラウド	←→→＋弱	40%	
ザ・ダークネス	←→→＋强	100%	

ミラーズコフィン



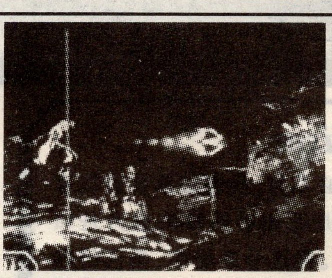
从对手的左右两边追来，用以封住对手的特技。空隙虽大，但如果对手作出反应左右猛冲的话便会遭到绞杀，此招的特点是用来奇袭。

ダガーズシャドウ



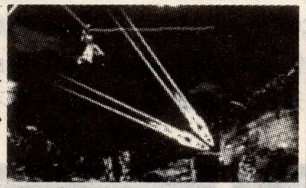
这是从左手一方顺序发射短剑的秘技，从空隙、损伤、速度三者看，无论从哪一个角度来讲都是一流的，而且一旦按住按键，就能增加发射数目，最多可发射 **11** 把短剑。

ダークサイドソウル



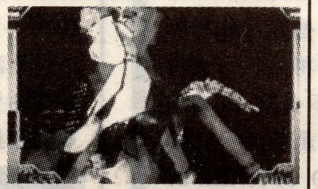
这是发出像长着长尾巴蝙蝠一样的飞弹的秘技。虽然弹的射速较慢，但在牵制攻方面却十分优秀。

ダークウェッジ



在把对手停留的地方作为交差点，向敌人射出飞行道具，由于弹速快、空隙小，正适用于远距离的反击。

ネガティブドレイン



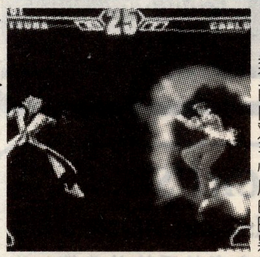
作为投掷指令的秘技，由于具有吸收对手体力变换成自己的体力的效果，因此常被使用。这是自己在危急时得以依赖的秘技。

ブラックサン



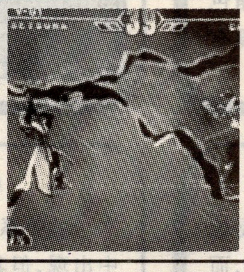
一旦命中目标，就击出具有吹飞对手的效果的暗黑的太阳。攻击判定非常大，弹速也快，易于命中对手。

シェイディークラウド

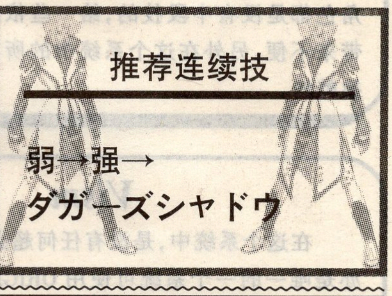


具有面向对手性质的暗黑云。无攻击力，但具有使触及到的对手失去精神力的效果，是辅助形攻击。

ザ・ダークネス



使画面变成漆黑一片，从而使对手的精神气槽的恢复无效的特技。此时便可利用这一点去攻击对手。



推荐连续技

弱→强→ダガーズシャドウ

アステロイドベルト



这是将用意念拿起的岩石及钢筋铁骨等一类的物体缠在自己周围的秘技。缠绕着的物体具有攻击力，这是**ガデス**拥有的特殊能力。

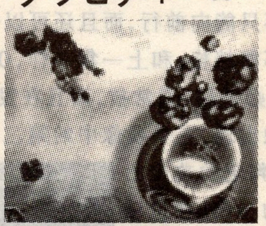
シェービングウォール



这也是属于投扔类的技法，其效果是把抓到的敌人使劲仍到自己所布的结界上，并且给对手造成伤害。输入指令后，稍微猛冲一下去抓住敌人。

ガデス所拥有的技法投掷类占了很大比重，因此接近战会十分有利。

グラビティー∞



这是在结界内使黑洞出现并且将敌人吸入的特技。被吸入的敌人会被飞来的岩石攻击。

サテライトフォール

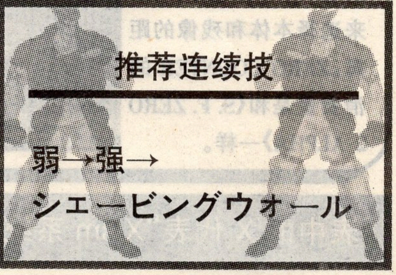


・**只发射 1 发**

这是只向敌人发射 **1** 发缠绕物体的秘技。与前作的某些类似特技相比虽然速度减慢了，但却附有诱导性能。

・**全弹一齐发射**

除了将缠绕着的物体一发一发地发射，也可以同时发射全部弹。



推荐连续技

弱→强→シェービングウォール

精典格斗游戏的最新作!

街霸 ZERO 3

STREET FIGHTER ZERO 3

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

街霸 ZERO 3 最新系统公布

Xism

特征是只有一种超必杀技,而超必杀技的能源也只是得一个 Level。但是此超必杀技的威力是和“Zism”的 3 Level 差不多。在这个系统中,角色的移动速度会有一定的提升,而且所有拳脚技的 CANCEL 时间是比其他系统为长,即是一些在其他系统不可能使出的连续技,在这个系统中将有机会成功使出。传闻这个系统中的角色是不会被 GUARD GRUSH(破坏挡格)的。缺点主要是没有 ZERO COUNTER,这是唯一一个没有 ZERO COUNTER 的系统,但是由于增加了“CANCEL 时间长”的特性,所以在平衡方面可说不成问题。在这个系统中,所有的角色都是没有中段技的,给一些依赖中段技的角色带来不便。另外在这个系统中的所有角色都是没有挑衅的。

Zism

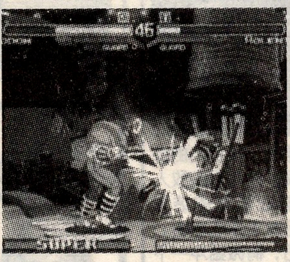
是一个较接近上一集的系统,超必杀技的能源是和上集一样(3 个 Level)。由于今集的 ORIGINAL COMBO 是 Vism 的专有系统,所以这个系统是没有 O. C. 的。而 ZERO COUNTER 方面,最新的消息是每使用一次 ZERO COUNTER,消费一个 Level 的超必杀技能源(和早前全 Level 消费的消息不同),但由于很多的资料都说“开发中”可能有变,因此现时不能确实地报告大家。





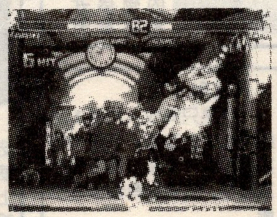
Vism

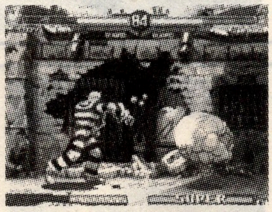
在这个系统中,是没有任何超必杀技的。但是这亦是唯一的一个系统可使用 ORIGINAL COMBO,而在今集中,O. C. 的用途将更加广泛:发动 O. C. 后的移动不再只能向前行,而且还可以作跳跃、后退,但是依然不能挡格;和上一集一样,O. C. 是可以任意 CANCEL 必杀技、通常技,而且在发动 O. C. 后会有三个残像出现,三个残像中的第三个残像会有攻击判定,此判定的攻击力是平常的一倍!在发动 O. C. 时可以轻、中、重来选择本体和残像的距离。ZERO COUNTER 的消费量是和《S. F. ZERO 2 ALPHA》一样。



GUARD CRUSH

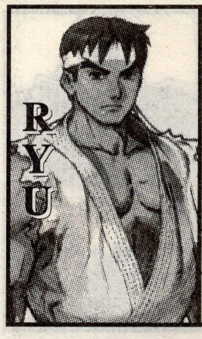
这个系统是第一次在《STREET FIGHTER》系列中出现,但其实这个针对防守者的系统并非第一次在格斗游戏中出现(如《格斗之王》、《堕落天使》)。大家会看见在能源下方多了一条特殊的能源,而这能源是会在挡格时一点一点被扣去,当扣至少许时会不停闪亮,在完全扣去的时候会出现一瞬间的“不能挡格”,然而这个系统究竟应如何在实战中应用,暂时还是未知之数。





表中的 X 代表“Xism 系统”专用,Z 代表“Zism 系统”专用,V 代表“Vism 系统”专用。

RYU



波动拳(X/Z/V)	↓↘→+P
灼热波动拳(X/Z/V)	←↙↓↘→+P
升龙拳(X/Z/V)	→↓↘+P
龙卷旋风脚(X/Z/V)	↓↙←+K(空中可)
■真空波动拳(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■真空龙卷旋风脚(Z)	↓↙←↓↙←+K
■灭・升龙拳(Z)	↓↘→↓↘→+K(LEVEL 3)



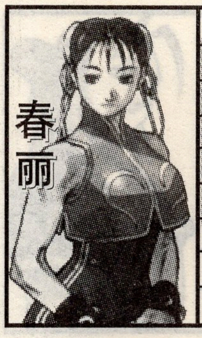
KEN



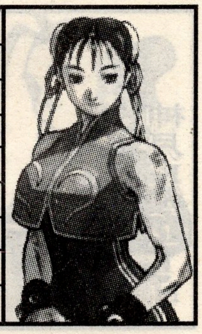
波动拳(X/Z/V)	↓↘→+P
升龙拳(X/Z/V)	→↓↘+P
龙卷旋风脚(X/Z/V)	↓↙←+K(空中可)
前方转身(X/Z/V)	↓↙←+P
前倒(X/Z/V)	↓↙←+START
■升龙裂破(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■神龙拳(Z)	↓↘→↓↘→+K(连打可)
■疾风迅雷脚(Z)	↓↙←↓↙←+K



春丽



气功拳(Z/V)	←↙↓↘→+P
气功拳(X)	←储→+P
旋圆蹴(Z/V)	→↘↓↙←+K
SPINNING BIRD KICK(X)	←储→+K(空中可)
天升脚(X/Z/V)	↓储↑+K
百裂脚(X/Z/V)	K 连打
■千裂脚(X/Z)	←储→←→+K
■霸山天升脚(Z)	↙储↘↙↗+K
■气功掌(Z)	↓↘→↓↘→+P



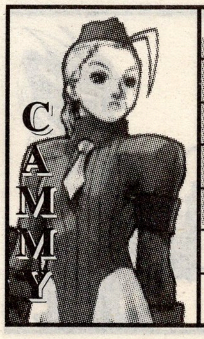
豪鬼



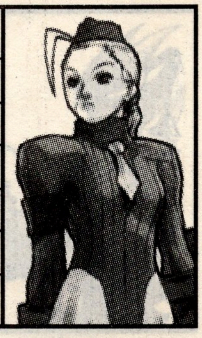
豪波动拳(X/Z/V)	↓↘→+P
灼热波动拳(X/Z/V)	→↘↓↙←+P
斩空波动拳(X/Z/V)	空中↓↘→+P
豪升龙拳(X/Z/V)	→↓↘+P
龙卷斩空脚(X/Z/V)	↓↙←+K(空中可)
阿修罗闪空(X/Z/V)	→↓↘(←↓↙)+PPP 或 KKK
百鬼袭(X/Z/V)	↓↘→↗+P
天魔空刃脚(X/Z/V)	空中↓+中 K
■灭杀豪升龙(X/Z)	↓↘→↓↘+P
■灭杀豪波动(Z)	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
■天魔豪斩空(Z)	空中↓↘→↓↘→+P
■瞬狱杀(Z)	小 P、小 P、→小 K、大 P(LEVEL 3)

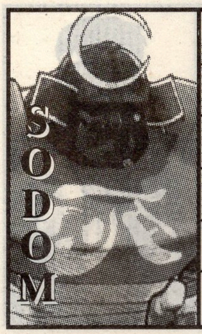


CAMMY



SPIRAL ARROW(X/Z/V)	↓↘→+K
CANNON SPIKE(X/Z/V)	→↓↘+K
ACCEL SPIN KNUCKLE(X/Z/V)	→↘↓↙←+P
HOOLIGAN COMBINATION	↓↘→↗+P,之后强 P
■SPIN DRIVE SMASHER(X/Z)	↓↘→↓↘→+K
■REVERSE SHAFT BREAKER(Z)	↓↙←↓↙←+K
■PHANTOM LAYETTE	↙储↘↙↗+K





地狱 SCRAP(X/Z/V)	↓↘→+P
白刃 CATCHER(X/Z/V)	→↓↘+K
佛灭 BUSTER(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+P
耐久 BURNING(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+K
■冥土之礼(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■天宙杀(Z)	控杆转两圈+P



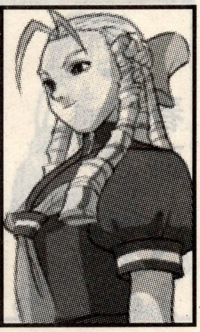


DASH(Z/V)	←←
KNEE BAZOOKA(Z/V)	DASH 后 K
SONIC BOOM	←储→+P
SOMERSAULT SHELL(X/Z/V)	↓储↑+K
■SOMERSAULT JUSTICE(X/Z)	↙储↘↙↗+K
■SONIC BREAK(Z)	←储→←→+P
■CROSS FIRE BLITZ(Z)	←储→←→+K



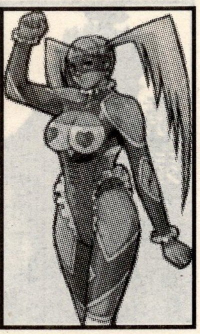


红莲拳(X/Z/V)	↓↘→+P(可连续输入3次)
无尽脚(X/Z/V)	↓↘→+K(可在红莲拳后使出)
崩掌(X/Z/V)	→↓↘+P(可在红莲拳后使出)
夜叉返(上段)(X/Z/V)	↓↙←+P
夜叉返(下段)(X/Z/V)	↓↙←+K
烈殖破(X/Z/V)	↓→↗+P
■神月流 神扉开关(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■神月流 皇王拳(Z)	↓↘→↓↘→+K





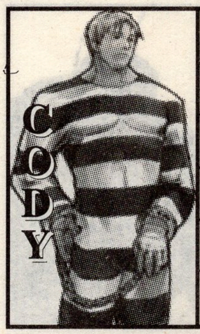
FLYING PEACH(X/Z/V)	↓↘→+PK
DAYDREAM HEAD LOCK(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+K(连打可)
PARADISE HOLD(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+P
WINGLESS AIR PLANE(X/Z/V)	空中→↘↓↙←+P
■RAINBOW HIP RUSH(Z)	↓↘→↓↘→+P
■HEAVENLY DYNAMITE(Z)	近敌时控杆转两圈→P(连打可)
■THIRTEEN PEACH SPECIAL"奔走"(#1)(X/Z)	↓↘→↓↘+K
打击(#2)(X/Z)	(#1)之后 P
MOONSAULT PRESS(X/Z)	(#2)之后 P
MISSLE KICK(X/Z)	(#2)之后 K
WINGLESS AIR PLANE(X/Z)	(#2)之后→+P
PARADISE HOLD(X/Z)	(#2)之后→+K
OVER RUN(#3)(X/Z)	(#1)之后 K
延髓 LARIAT(X/Z)	(#3)之后 P
延髓 DROP KICK(X/Z)	(#3)之后 K
RAINBOW SUPLEX(X/Z)	(#3)之后→+P
DAYDREAM HEAD LOCK(X/Z)	(#3)之后→+K





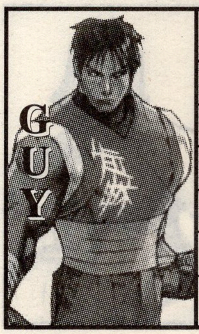
JAGUAR KICK(X/Z/V)	↓↘→+K
JAGUAR TOOTH(X/Z/V)	→↘↓↙←+K
RAISING JAGUAR(X/Z/V)	→↓↘+K
■JAGUAR VARIED ASSAULT(X/Z)	↓↘→↓↘+P
■JAGUAR REVOLBER(Z)	↓↘→↓↘→+K



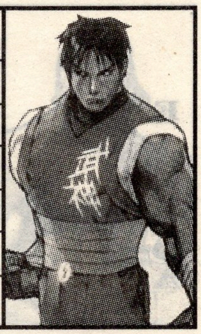


CRIMINAL UPPER(X/Z/V)	↓↙←+P
RAFFIAN KICK(X/Z/V)	↓↘→+K
BAD STONE(X/Z/V)	↓↘→+P
BAD SPLAY(X/Z/V)	被对手轰飞时→↓↘+P
■FINAL DESTRUCTION(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■DEAD END ARROW KNEE(Z)	↓↘→↓↘→+K





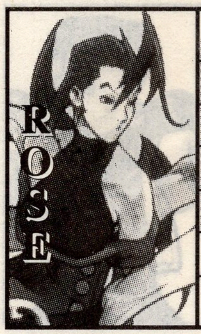
崩山斗(X/Z/V)	↓↙←+P
武神旋风脚(X/Z/V)	↓↙←+K
武神 IZUNA 落(X/Z/V)	↓↘→+P,之后 P
疾驱(X/Z/V)	↓↘→+K
■武神刚雷脚(X/Z)	↓↘→↓↘+K
■武神八双拳(Z)	↓↘→↓↘+P
■武神无双连刈(Z)	→↘↓↙←→↘↓↙←+P





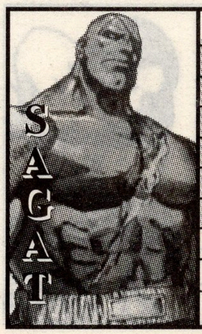
YOGA FIRE(X/Z/V)	↓↘→+P
YOGA FLAME(Z/V)	←↙↓↘→+P
YOGA FLAME(X)	→↘↓↙←+P
YOGA BLAST(Z/V)	←↙↓↘→+K
YOGA BLAST(X)	→↘↓↙←+K
YOGA TELEPORT(X/Z/V)	→↓↘(←↓↙)+PPP/KKK(空中可)
■YOGA TEMPEST(X/Z)	→↘↓↙←→↘↓↙←+P
■YOGA INFERNO(Z)	↓↘→↓↘→+P
■YOGA STRIKE(Z)	↓↘→↓↘→+K





SOUL SPARK(X/Z/V)	←↙↓↘→+P
SOUL THROW(X/Z/V)	→↓↘+P
SOUL REFLECT(X/Z/V)	↓↙←+P
SOUL SPIRAL(X/Z/V)	↓↘→+K
■AURA SOUL THROW(X/Z)	↓↘→↓↘+P
■AURA SOUL SPARK(Z)	↓↙←↓↙←+P
■SOUL ILLUSION(Z)	↓↙←↓↙←+K

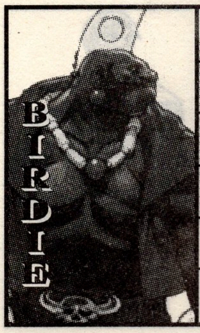




TIGER SHOT(X/Z/V)	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOT(X/Z/V)	↓↘→+K
TIGER CRUSH(X)	↓→↗+K
TIGER CRUSH(Z/V)	→↓↘+K
TIGER BLOW(Z/V)	→↓↘+P
TIGER UPPER CUT(X)	→↓↘+P
■TIGER GENOCIDE(X/Z)	↓↘→↓↘+K
■TIGER CANNON(Z)	↓↘→↓↘→+P
■TIGER RAID(Z)	↓↙←↓↙←+K
■ANGRY CHARGE(Z)	↓↘→+START



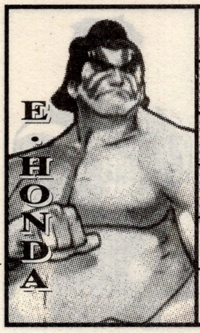
BIRDIE



BULL HEAD(X/Z/V)	←储→+P
BULL HORN(X/Z/V)	按住PP或KK储劲,然后放开1个P键或1个K键
MURDER CHAIN(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+P
BANDIT CHAIN(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+K
■THE BIRDIE(X/Z)	←储→←→+P
■BULL REVENGER(Z)	↓↘→↓↘+P/K



E・HONDA



百袭张手(X/Z/V)	P连打
SUPER头突(X/Z/V)	←储→+P
SUPER百贯落(X/Z/V)	↓储↑+P
大银杏投(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+P
■鬼无双(X/Z)	←储→←→+P
■富士OROSHI(Z)	←储→←→+K



VEGA



PSYCHO CRUSHER(X)	←储→+P
PSYCHO SHOT(Z/V)	←储→+P
DOUBLE KNEE PRESS(X/Z/V)	←储→+K
HEAD PRESS(X/Z/V)	↓储↑+K
SOMERSAULT SKULL DIVER(X/Z/V)	↓储↑+P,之后P
VEGA WARP(X/Z/V)	→↓↘(←↓↙)+PPP/KKK
■KNEE PRESS NIGHTMARE(X/Z)	←储→←→+K
■PSYCHO CRUSHER(Z)	←储→←→+P



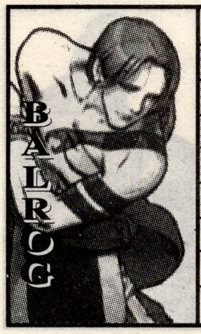
SAKURA



盛樱拳(X/Z/V)	→↓↘+P
波动拳(X/Z/V)	↓↘→+P
春风脚(X/Z/V)	↓↙←+K
SAKURA落(X/Z/V)	→↓↘+K,之后P
■乱樱(X/Z)	↓↘→↓↘+K
■真空波动拳(Z)	↓↘→↓↘→+P
■春一番(Z)	↓↙←↓↙←+K

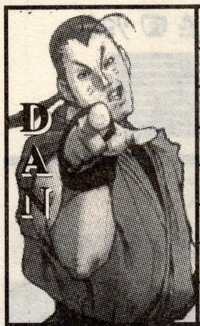


BALROG



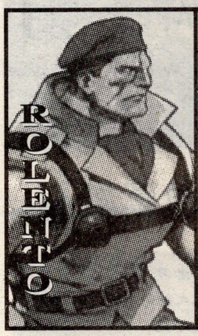
FLYING BARCELONA ATTACK(X/Z/V)	↓储↑+K,之后P
IZUNA DROP(X/Z/V)	↓储↑+K,近敌时↓+P
ROLLING CRYSTAL FLASH(X/Z/V)	←储→+P
SKY HIGH CLAW(X/Z/V)	↓储↑+P
SCARLET TERROR(X/Z/V)	↙储→+K
BACK SLASH(X/Z/V)	PPP同按
SHORT BACK SLASH(X/Z/V)	KKK同按
■ROLLING IZUNA DROP(X/Z)	↙储↘↙↗+K,近敌时↓+P
■SCARLET MIRAGE(Z)	←储→←→+K





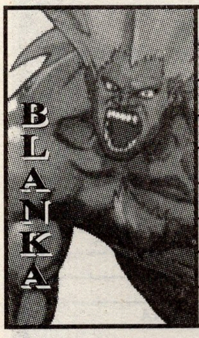


我道拳(X/Z/V)	↓↘→+P
晃龙拳(X/Z/V)	→↓↘+P
断空脚(X/Z/V)	↓↙←+K
空中断空脚(Z/V)	空中↓↙←+K
■必胜无赖拳(X/Z)	↓↙←↓↙←+P
■震空我道拳(Z)	↓↘→↓↘→+P
■晃龙烈火(Z)	↓↘→↓↘+K
■挑发传说(Z)	↓↘→↓↘→+START





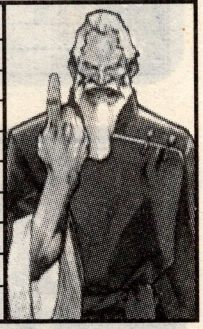
PATRIOT CIRCLE(X/Z/V)	↓↘→+P
STINGER(X/Z/V)	→↓↘+K,之后K
MEKONG DELTA ATTACK(X/Z/V)	PPP同按,之后P
MEKONG DELTA AIR RAID(X/Z/V)	↓↙←+P,之后P
MEKONG DELTA ESCAPE(X/Z/V)	↓↙←+K,之后K
■TAKE NO PRISONER(X/Z)	↓↘→↓↘→+K
■MINE SWEEPER(Z)	↓↙←↓↙←+P
■STEEL RAIN(Z)	↓↘→↓↘→+P





ELECTRIC THUNDER(X/Z/V)	P连打
ROLLING ATTACK(X/Z/V)	←储→+P
VERTICAL ROLLING(X/Z/V)	↓储↑+K
BACK STEP ROLLING(X/Z/V)	←储→+K
SUPRISE FORWARD(Z/V)	→→
SUPRISE BACK(Z/V)	←←
AMAZON RIVER RUN(X/Z/V)	↘+大P
■GROUND SHAPE ROLLING(X/Z)	←储→←→+P
■TROPICAL HAZARD(Z)	↙储↘↙↗+K





(丧流)	
百连勾(X/Z/V)	P连打
逆流(X/Z/V)	→↓↘+K,之后K
■惨影(X/Z)	↓↘→↓↘→+P
■死点咒(Z)	↓↙←↓↙←+P
(忌流)	
蛇穿(X/Z/V)	←储→+P
徨牙(X/Z/V)	↓储↑+K
■蛇咬叭(X/Z)	↓↘→↓↘+K
■狂牙(Z)	空中↓↙←↓↙←+K





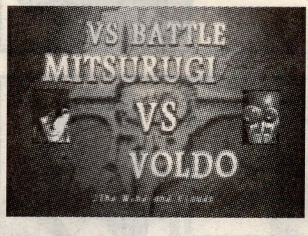
DOUBLE LARIAT(X/Z/V)	PP同按
QUICK DOUBLE LARIAT(X/Z/V)	KK同按
VANISHING FLAT(X/Z/V)	→↓↘+P
SCREW PILE DRIVER(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+P
ATOMIC SUPLEX(X/Z/V)	近敌时控杆转一圈+K
FLYING POWER BOOM(X/Z/V)	控杆转一圈+K
■FINAL ATOMIC BUSTER(X/Z)	近敌时控杆转两圈+P
■AERIAL RUSSIAN SLUM(Z)	↓↘→↓↘+K

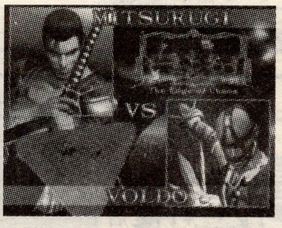
昔日3D格斗经典于今夏火热回归!

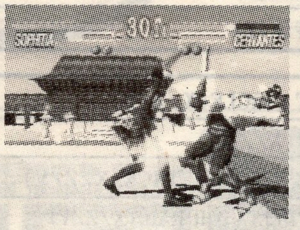
魂之力量

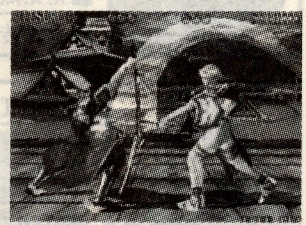
SOUL CALIBUK

机种:ARC　厂商:NAMCO　类型:对战 ACT



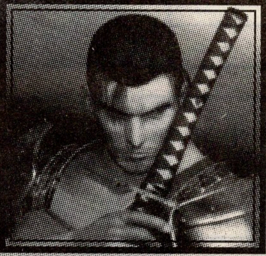






过去所不曾有的场地预览系统

新基版带来的无比亮丽的画面



使用武器:日本刀
武器名:狮子王
流派:天贼古碎流·政
年龄:25岁
生年月日:6月8日
家族构成:双亲、兄弟依次病死。
出身地:日本
身长:171cm
体重:65kg
血液型:AB型

御剑平四郎

垫扩	←A
天神乐	→→BB
稻穗狩	↓KB
差踏岩户割	↓↘→B
霞(特殊构え)	→A+B
六道ノ裁	霞中B
居合(特殊构え)	←A+B
扩火筒	居合中A+B
炉吠	↓(↑)方向走り中B
膝钟	↓(↑)方向走り中K



使用武器:忍者刀
武器名:裂鬼丸&灭鬼丸
流派:梦想拔刀流
年龄:25岁
生年月日:不明
家族构成:双亲、兄弟依次病死。
出身地:日本
身长:170cm
体重:53kg
血液型:A型

水龙

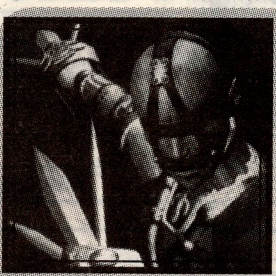
断变	AAB
忍莺	↙A
影十字	BAA
铁炮驱	→→B
苣火宙	A+B
乱影狩	立ち途中AAA
宿(特殊构え)	↓↙←
荒神宿	宿中A+B
眩刃	↓(↑)方向走り中A
卷云坠	↓(↑)方向走り中K



使用武器:ショートソード&スモールシールド
武器名:オメガソード&エルクシールド
流派:圣アテナ流
年龄:21岁
生年月日:3月12日
家族构成:双亲、弟妹四人
出身地:アテネ/オスマントルコ帝国
身长:168cm
体重:不明
血液型:B型

索菲娅

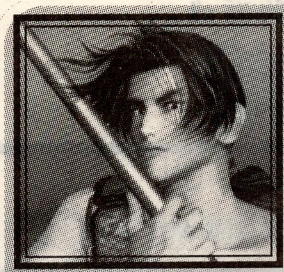
スライドフロー	AA
カタルシスシャワー	←AB
エンジェルサテライト	↙AA
ガーディアンストライク	↓BB
エンジェルサマー	↑KK
エンジェルストライク	↓↘→B
ヘヴンズジャッジメント	↓↘→BAAK
ヘヴンズゲート	←←BA
サイレントストリーム	↙(↖)方向走り中AA
アセンションシュート	↘(↗)方向走り中B



使用武器:カタール×2
武器名:シェイム&ブレイム
流派:我流
年龄:46岁
生年月日:8月25日
家族构成:双亲、兄弟4人依次死于战火。
出身地:パレルモ
身长:183cm
体重:84kg
血液型:A型

猩尔特

ミュートスラッシュ	ABA
ブラインドクロー	←A
デモンエルボー	→→B
アルタースティンガー	↙BKK
ブレイングキャンサー	↓A+B
セットラック~ジ・ラック(特殊构)	↓A+K
マカブールステッチ	背中を向けて→→B
マカブールギムレット	背中を向けて←BB
ミュートインプレイス	↘(↗)方向走り中A
バッフォーネアート	↓(↑)方向走り中B



使用武器:棍
武器名:灭法棍(&末法镜)
流派:真行山临胜寺棍法奥传
年龄:19 岁
生年月日:2 月 9 日
家族构成:不明
出身地:幼时在临胜寺长大。
身长:167cm
体重:63kg
血液型:A 型

基力克

双殴棍	AA
凛平	↓A
连瀑棍	BB
捻刺棍	←B
旋霹蹴	→→K
凤鸣	A+B
阳坠棍	↑B
封铠	↓↘→K
玄渊	↓(↑)方向走り中 AA
天霸	↓(↑)方向走り中 B



使用武器:蛇腹剑
武器名:レクイエム
流派:アンリレイトリンク
年龄:28 岁
生年月日:12 月 10 日
家族构成:双亲同时病死。
出身地:ロンドン/イギリス
身长:179cm
体重:58kg
血液型:不明

亚乌

刺の如く	→B
杀破りし黑翼	→→A
冻りつく眼差し	→A+B
恐れ无き地灵	↓B+K
天に还る蛇	→↓↘A+K
汝、变れ	↓↙←(↓↘→)武器の形状变化
生まれ出ずる螺旋	鞭状态で←BAB
朽ちた车轮	鞭状态で↘A+K
狂い灵の灯火	↓(↑)方向走り中 A
溺れ灵の名薄	↓(↑)方向走り中 B



使用武器:ヌンチャク
武器名:霸汀原
流派:七闪架里破手
年龄:24 岁
生年月日:5 月 1 日
家族构成:双亲已经去世。义兄弟加因。
出身地:琉球王国
身长:174cm
体重:57kg
血液型:O 型

马西

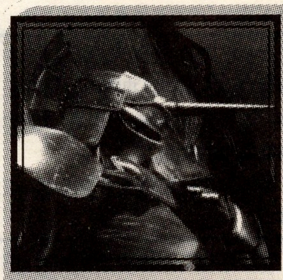
流れ锦汉打ち	AAB
开阳・汉魂	→B←
乱れ鲸波	BAK
流れ涡黑南风	←BBA
击ぎ绞盘	KBA
开阳・击ぎ龙颚	A+B
追い海月	↘A+K
张式改・吊し裂尾	↓↘→K
夜光虫	↓(↑)方向走り中 A
海月	↓(↑)方向走り中 K



使用武器:中华剑
武器名:护法剑
流派:母传剑法
年龄:16 岁
生年月日:4 月 2 日
家族构成:因母亲听说父亲死亡,亦在 5 年前去世。
出身地:明
身长:152cm
体重:46kg
血液型:B 型

夏奇菲

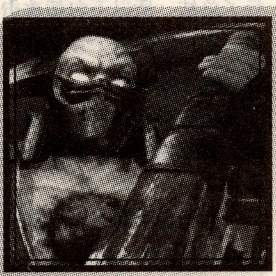
丽韵	AA
踊翻斩	←A
己屈扫	↘A
华律	BB
进彩乐	→→BB
回屈斩	↘A+B
震步	↓B+K
卧昂咏	しやがみ A+B
回身斩	↓(↑)方向走り中 A
乃游刺	↓(↑)方向走り中 B



使用武器:ソウルエッジ
武器名:ソウルエッジ
流派:ソウルエッジの记忆?
年龄:不明
生年月日:不明
家族构成:不明
出身地:不明
身长:168cm
体重:95kg
血液型:不明

灵魔

スラッシュクロス	AAB
ダブルグラウンダー	A↓AA
シャドウスライサー	↙A
ルークスプリッター	→→B
クイックスピンスラッシュ-デキスター・ホールド(逆构)	→A
ソードバスター-ベース・ホールド(下段构)	B
チーフホールド(上段构)	B+K
テラーベルフリー	チーフ・ホールド中 KK
ワイルドスラッシユ	↓(↑)方向走り中 A
ショルダーチャージ	↓(↑)方向走り中 K



使用武器:ジャイアントアックス
武器名:クルトゥエス
流派:ギュルクス
年龄:3 岁
生年月日:9 月 3 日
家族构成:无・同类伙伴很多
出身地:不明
身长:193cm
体重:95kg
血液型:无

阿斯塔路斯

テュダ・シュ・ムクスーザ	AA
メリアクスーザ	↙A
テュダ・クメルシア	→AB
イル・イルクシア	BB
テュダ・ディ・フィラリオ	↓B
ヴィサリオン	→→B
シュ・ムクスサリオ	A+B
エル・リアスハーザ	↓↙←A 连打
ムズルスーザ	↓(↑)方向走り中 A
ムズルヴィシア	↓(↑)方向走り中 B



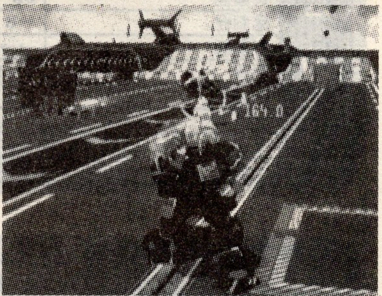
充分利用3D空间的畅快淋漓的游戏。

电脑战机

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

机种:ARC　厂商:SEGA　类型:对战ACT

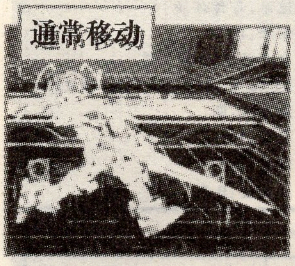
电脑战机又一次带给我们无穷乐趣!

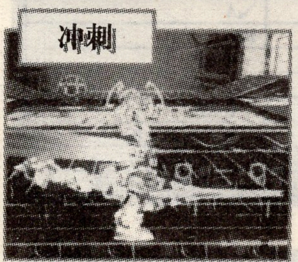


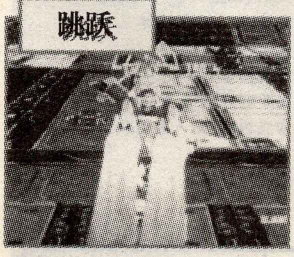
啊，刚刚发售的《电脑战机バーチャロン/ORATORIO TANGRAM》大家正在玩着吗?这款游戏虽然和前作有着相同之处，但毕竟有了许多的改动，所以上手并不是很容易的事。我们经常会看到在街机厅中人们对此作品茫然不知所措，所以下面的文章将对“电脑战机”的基本系统以及要点作一个全面的介绍。

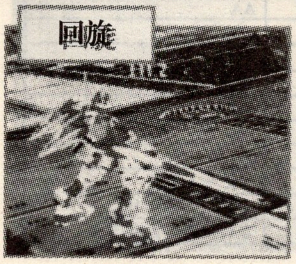
“电脑战机”一文将把重点主要放在攻击方面，因为这毕竟是过关斩将的最直接的手段，而在本作中攻击的种类以及技巧又十分众多，如果不对其有一个了解的话，那么就很难在这个眼花缭乱的舞台上成为最后的胜利者。

下面，就请大家随我一起走入“电脑战机”的世界!

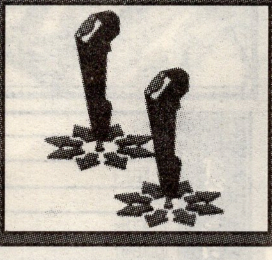








行动编



这里所介绍的，是关于战机进行时可以发生的各种各样的行动。

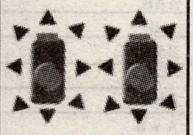
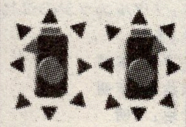
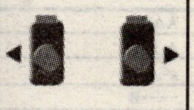
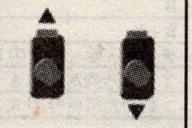
关于攻击的要素在下面进行了总结，所以不包括攻击在内，不用说包含了许多移动等的行动要素在内。

移动手段有通常移动，冲刺、还有新加上了空中冲刺的设计。

这些的移动手段，基本上为可以向8个方向移动。

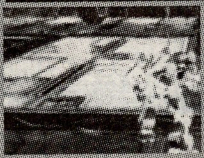
有些给人一种天真的感觉，也有只向前后左右移动的情况，在战机斜向移动并进行攻击或回避时，是非常有效的重要的因素。

自己没有想过斜向移动的玩家，一定要记住斜向移动的事项。

通常移动		通常移动，是依据按倒摇杆而可以移动的。 可以移动的方向，对应着8个方向，分别是前进、后退、移向移动(4个方向)、右侧进、左侧进，这几个方向是可以移动的。 还有，通常移动，在用摇杆1移动时与用用摇杆2移动的移动速度是不同的，摇杆1(步行)的移动时，倒是摇杆2(跑步)的移动稍稍快一些。 别人看来只是稍微有些差别的移动方法，不过在回避敌机的攻击时，“步行”是不可以回避的，而“跑步”可以回避，会发生这样的情况。 因为在进行通常移动的时候，使用摇杆2“跑步”的方法是最基本的方法。
冲刺		用摇杆决定了行进方向后，按一个TURBO钮后，就可以冲刺了。还有，在冲刺中再次按TURBO钮的话，会变为冲刺抵消而急停止。 不要忘了跳起后在空中也可以进行冲刺。
跳跃		左摇杆向左、右摇杆向右按倒(两方摇杆向外侧倒)，这样战机就会跳起来。还有，跳跃中的两方的摇杆向内侧倒，就会变为跳跃抵消，急降到地面上。
回旋		左摇杆向前，右摇杆向后用力，会进行右旋转(顺时针转)。相反，在摇杆向后，右摇杆向前用力就会左旋转(逆时针)。

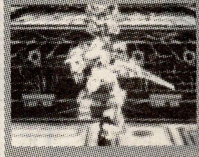
画面说明

●方向箭头

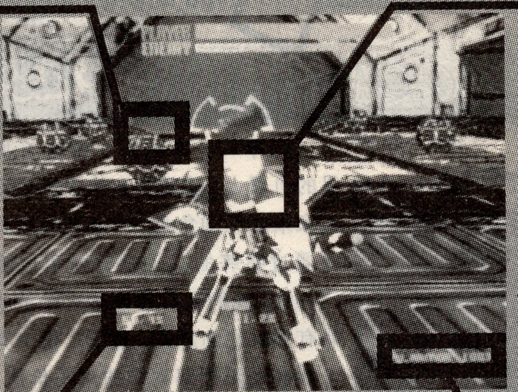


这是当画面上没有敌机时指示敌机方向的箭头。画面上有敌机时则不会出现。

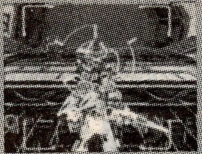
●武器槽



这是表示使用各种武器的槽。当这个槽为红色时，就可以使用武器。还有槽没有表示的时候，是所谓的满弹的状态。



●锁定游标



锁定敌机时的视角。如果没有锁定的话，武器是不能向敌机方向开火的。

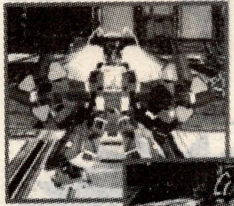
接近时会变为双锁定视角。

●装甲槽

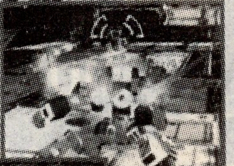


表示各个机体的装甲的剩余值。这个数值变0的话，弹回攻击的功能就变没了。

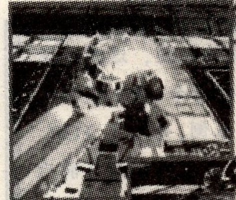
UNDERSTAND?



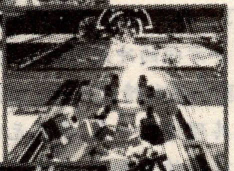
◀通常攻击



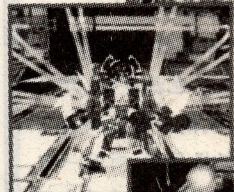
冲刺▶攻击



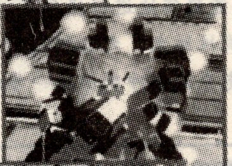
◀跳跃攻击



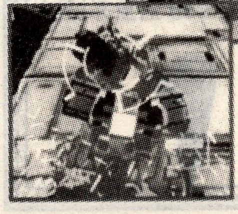
下蹲▶攻击



◀TURBO攻击

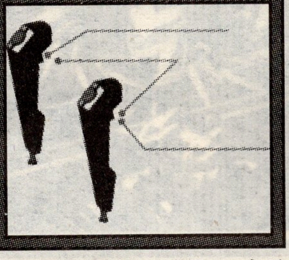


接近▶攻击



◀防御

攻击编

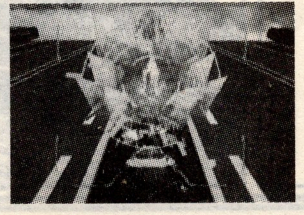


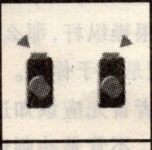
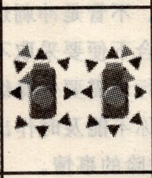
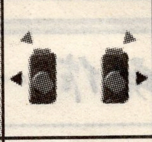
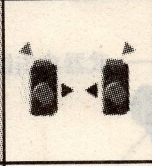
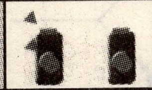
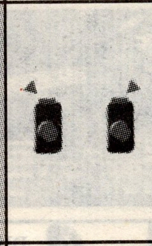
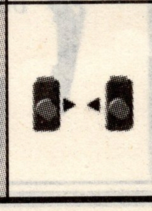
这个游戏的基本目的，在于攻击敌机并破坏它。

因此，在各个机体上，准备了各种各样的武器和各种各样的特殊攻击。此外，ライトウェポン、レフトウェポン、センターウェポン3种武器可以进行普通攻击，与冲刺或跳跃等相组合的攻击等，这是基本的打法。

还有，与对手的距离很近的时候，可把飞行道具系的攻击变化为接近攻击为目的的打击系的武器，这一点也很重要。

还有，也准备了TURBO攻击或下蹲攻击的特殊攻击，灵活应用也会为自己带来胜利的机会。



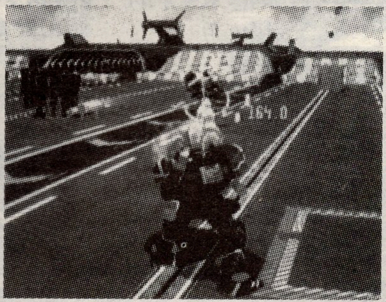
通常时	通常攻击		在摇杆上按动射击扳机可以进行攻击。按右扳机的话是**ライトウェポン**，按左扳机的话是**レフトウェポン**，两个扳机同时按则使出**センターウェポン**。
	冲刺攻击		在冲刺中按任意一个射击扳机可以进行的攻击。 这是与通常攻击性质不同的攻击。另外，空中冲刺攻击、**スライディングショット**，前冲刺近接攻击等攻击，也是冲刺后进行的攻击。
	跳跃攻击		在跳跃中按任意一个射击扳机，可以进行的攻击。这也是与通常攻击性质不同的攻击，只是这种攻击方法只有在跳跃上升中才可以发出，要注意。
	下蹲攻击		两方的摇杆一边向内侧倒，同时，按射击扳机，由此可以发出的攻击。与通常攻击的性质不同，依据情况，也有对空攻击的武器。 还有，无论是"步行"或"跑步"后都可以进行。
	TURBO攻击		这是新加的攻击方法，由**TURBO**钮与射击扳机相组合，而形成的更强的攻击。
接近时	接近攻击		与对手的距离近的时候，正确的说是在**ダブルロックオン**状态时，由任意按射击扳机，从而可以使用的攻击。 接近时可以使用的攻击，除通常接近攻击以外还有一些，**クイックステップ**、跳跃接近、**TURBO**接近、**DOWN**攻击等也是只有在接近时才可以进行的。
	防御		作为只有在接近时才可以的行动，防守是很重要的。 防守是当处于近接时按倒两方的摇杆而可以进行的行动。 这种防守，只能防守对手的接近攻击，不能防守通常射击，所以要注意。

本作基础知识的完全剖析 机体驾驶员养成讲座

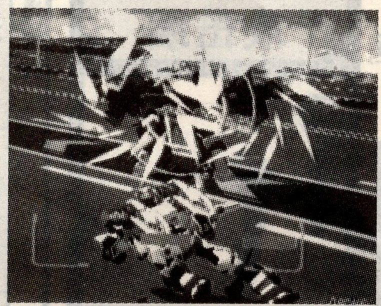
ORATORIO TANGRAM

下面，我们将为大家介绍"电脑战机"中的有关技巧。

课题1 『熟练运用2根摇杆』



机体——单纯用2根摇杆操纵的机器人，这就是本作中需要由玩家来操纵的角色，而这种操纵只要通过熟练的运用摇杆便可以完成，所以我们很自然地称这款游戏具有划时代的意义。但是，很少有人能够真正理解本作的真正价值，没有注意到究竟是何种原因使得"电脑战机"如此地深入人心。是系统吗？还是其众多的机体呢？答案是否定的，其实真正引起所有玩家兴趣的是"电脑战机"优良的操纵感，只要你能够灵活运用两根操纵杆，那么"电脑战机"的舞台便是属于你的。



在游戏中玩者首先应该知道的便是如何去行动，不管是冲刺还是跳跃，不同的场合下便要采取不同的措施，而这些行动需要你操纵摇杆来完成，如果你不能及时作出反应，那将是十分危险的事情。



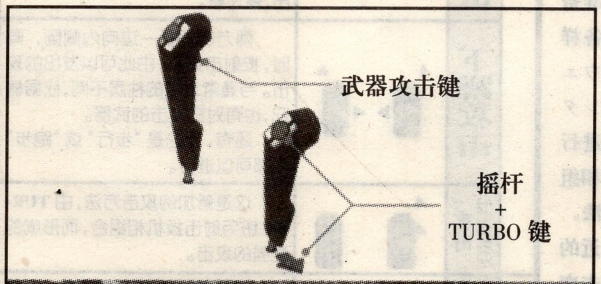
▲一般来说，本游戏需要依靠两根摇杆来进行移动。

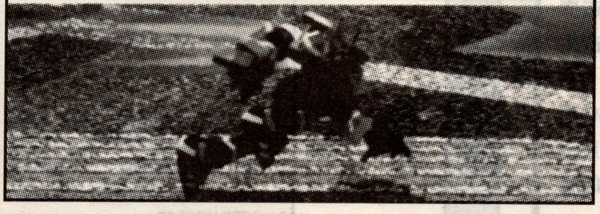


▲如果用一根摇杆来进行移动的话，速度会减半。

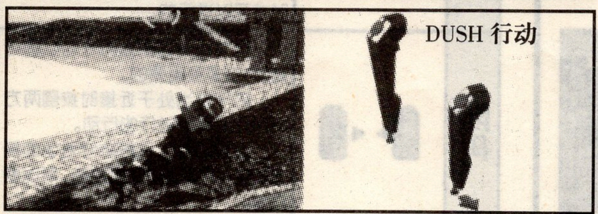


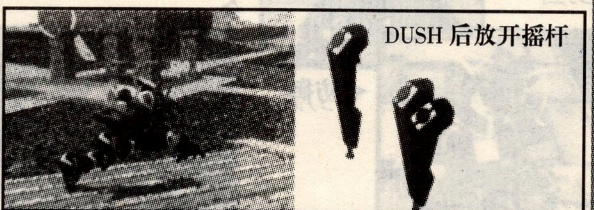
所谓的冲刺动作……



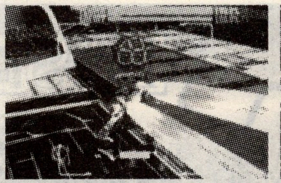
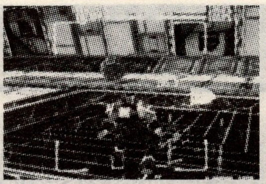
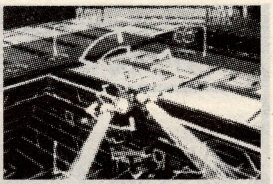


在广阔的范围内自由并且非常快的移动，这就是所谓的冲刺了。进行冲刺只是用很简单的指令，在2根摇杆中，选任意一根摇杆向要前进的方向压倒，并按下TURBO钮，就可以进行冲刺了。作为容易操纵的方向有前后左右，加上斜向全部有8个方向的冲刺可以进行。"让摇杆卡嚓卡嚓的"，如果热衷于这种情况的话，虽然的确可以冲刺但却是不恰当的。其理由之一是，杂乱无章地动摇杆的话，本来自己往想前进的方向进行冲刺反而不行了。其他的，因为这是系统的部分，如果在冲刺中按了TURBO钮的话，冲刺就会被停止下来。也就是说，胡乱地操纵的话，虽然也可以冲刺却会变成被隔断多次的移动。正由于此就会变得不能确实地进行操作了。对此一定要注意。冲刺的动作一次性结束，之后把摇杆置于空档状。如果把这想作今后充分发挥冲刺的第一步就不会有问题了。



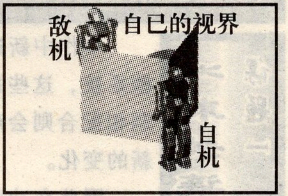


课题1 「平常时间在画面内映出对手」

所说的在广大的范围内自由地行动，并不仅仅是自己的事情，也是指对战对手而说的。在不可能360度同时看的视界中，通常来说有看不见对手的近处，这点事实要知道。依场合通常是从背后来的，从后方的攻击，这样的情况在最初阶段是较少的。



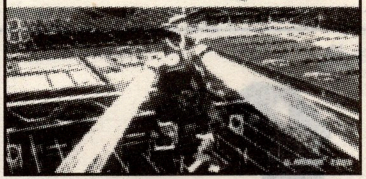


用画面数据的方法即使看不见对手，但却一定可依据箭头指示来确定对手的方向，这个箭头是常期存在的。跟随着这个提示而回转来捕捉住对手，这是本游戏中最基本的方法。

前方为障碍物所阻，而后方的敌人……等等处于对自己不利的状况时，还有用冲刺来穿过对手，或被对手穿过时的回避法。在这些几种回旋方法内，最先应记住的(自己处于有利的立场并回旋)，从现在起开始对大家加以介绍。

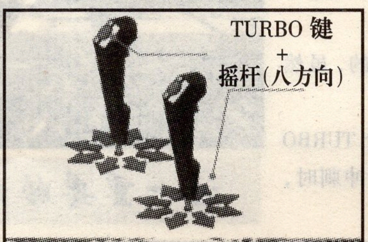
跳跃抵消

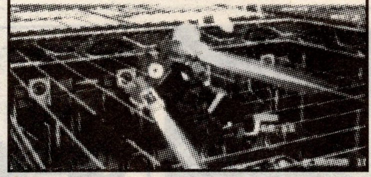




把两方摇杆向外侧方按倒，就可以跳跃了。这个行动通常具有把对手修正到最正面画面的特性，成为了基本的回旋方法。"危险少的回旋=跳跃"，这么考虑完全可以。索敌功能是跳跃的行动稍稍进行就会实行的。这里的"稍稍"的意思用"抵消"来解释是适合的，而所说的抵消就是在跳跃的途中中止的事情。也就是减少在空中的时间并且在画面内捕捉住对手的方法。对于在瞬间索敌是必须的，这是个为了捕捉住敌人，无论在任何情况下都要灵活机动地使用这一技术，因为只有这样才能准确地给予敌人伤害，从而取得战斗的胜利。当然，这一技术需要玩者多加练习才能熟练使用。

冲刺攻击





攻击方法依据其名称是在冲刺之中加以攻击的方法。操作也简单，是在冲刺中按任意一个攻击钮就行。虽然冲刺后就不能在画面上捕捉住敌人了，不过由于加上了攻击，所以具有了可以朝向对手方向的索敌能力。虽然与跳跃抵消的索敌相比，稍稍有些动作迟缓，不过一边攻击而同时又有索敌能力，却只限于这一个。

还有，冲刺可以全部8个方向(包括斜方向的前后左右)的进行，而冲刺攻击也同样。冲刺攻击的场合下，全部的8个方向都有索敌功能，要记住这一点。

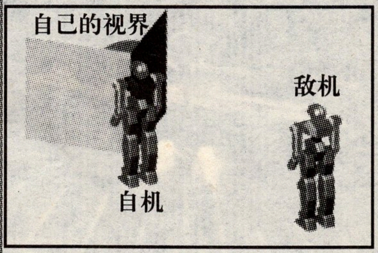
冲刺攻击是"电脑战机"中最直接的攻击方法，其操作简单，效果也很明显，尽快掌握吧!

玩者的成长之路

为了能在范围内自由的行动而记住冲刺，看不见对手时为了捕捉住对手，而要记住索敌的方法。如要记述バーチャロン的极端理论的话，只要会了这几个就可以充分地进行战斗了。但是，这是不足以知求更高层次的优越点的。

本次，虽然是为了初次玩オラタン的读者而一步步地进行了说明，但实际上所有的索敌方法都存在着弱点。对于认真阅读本报道的人来说，只这些才差得很远，也有一些不重要的情报没有说。但是，无论什么弱点只要知道了就会注意了吧。

在索敌方法上还有一个インスト回旋。这也是用一根摇杆进行的。实际的玩一玩而知道一根摇杆与两根之间的差别是很重要的。也可以一边运用这个动作而一边练习。也许会意外的发现回旋的缺点呢。



新的攻防战术的钥匙

ORATORIO TANGRAM

DASH ～冲刺～

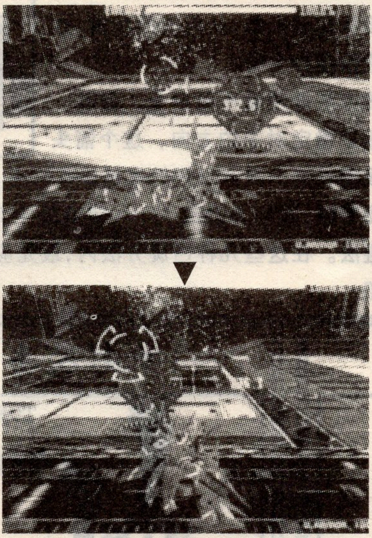
下面，我们将为大家介绍“电脑战机”中的冲刺攻击。

课题1 冲刺关连的新系统

本作中新追加了一些系统，这些系统与冲刺相配合则会产生许多新的变化。

因此在冲刺之后便产生了众多的变化，熟悉这些变化以及操作都会为战斗带来有利的影响，请看下面的介绍。

课题2 冲刺抵消操作





在冲刺过程中只按下 TURBO 键，冲刺就会当场中断而变成了冲刺抵消。

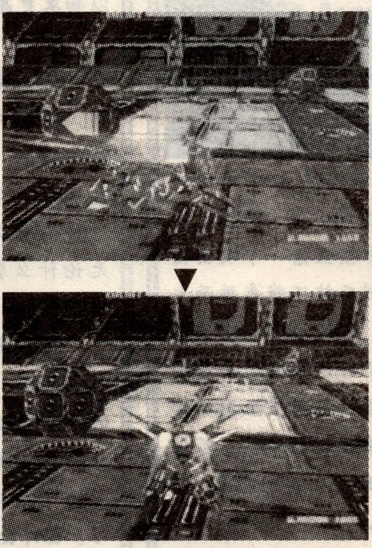
一般来说，冲刺抵消是不需要动摇杆的，虽然简单了许多但也有一些问题。

因为瞬间就可能变为冲刺抵消，两个 TURBO 键同时按或 TURBO 键连按，而打算进行冲刺时，会容易变成冲刺抵消，所以要多注意。

这一重要的技巧要尽快掌握才行！

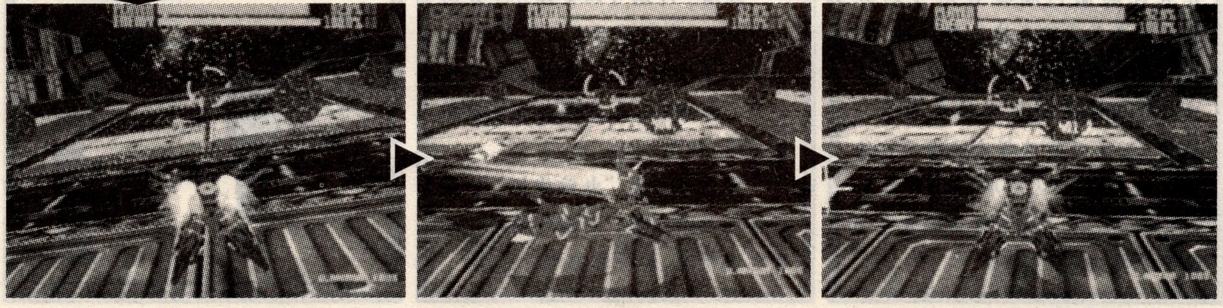
课题1 冲刺中的方向转换

向着最初选的方向一条直线的前进的冲刺，以及其它行动中的冲刺是可以在半途转换方向的。

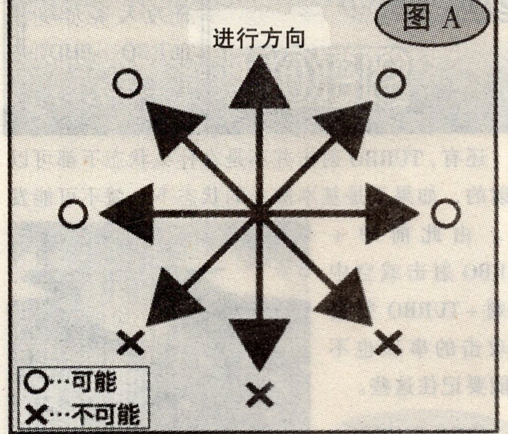


方向转换的角度原则上是在 90 度以内，但是也有例外存在，详情可参看后面的文字以及图 A。

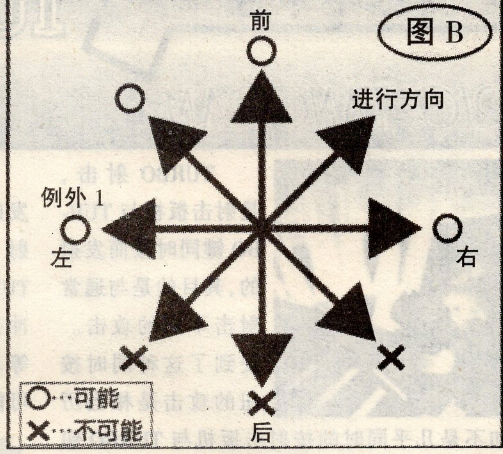




方向转换可能的方向



方向转换的例外 1・2



方向转换在本游戏中也是一个十分重要的技巧，我们在文章中为大家介绍的只是理论上可行的方法，在实战中肯定会有一些更为灵活的变化，这都需要玩者自己摸索才行，而本作的乐趣也正在于此。

有时，方向转换也可以超过 90 度。与之相对，前斜冲刺后向同一侧面的斜后方（例：右斜前变右斜后）的方向转换，虽然是 90 度以内，却是不可能的。

使用方法：在冲刺中必须有一次让摇杆回到空档，向要转换的方向重新按动摇杆。

摇杆与冲刺时同样，1 根也可以，所以就用 1 根吧。

在冲刺中无论多少次都可以转换方向，对于敌人弹幕的攻击可换为 Z 字型而接近它。

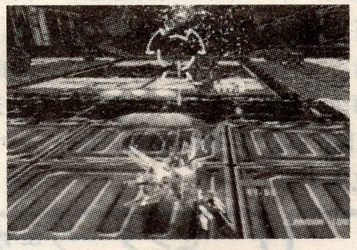
当然方向转换后也可以使出各种的冲刺攻击，是在防御双方接近时相关的技术。

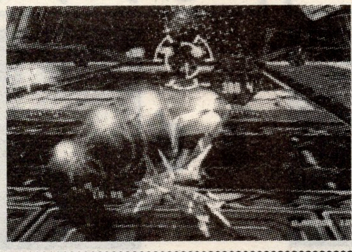
课题1 滑行射击的掌握

所谓的“下蹲攻击”变得在冲刺中也可以使出了。然而用这个滑行攻击，操作法还是那样，冲刺中两个摇杆向内侧倒的同时，按任意的射击键，可以保持冲刺姿式，在以很低的姿式而进行攻击。

作为攻击的性质，与其说是下跪攻击倒是更像是与冲刺攻击相近的一类。向着对手的方向而重新变向也是与冲刺攻击同样的。

只是因为其姿式低，而被击中率也低，是个重点。





滑行射击



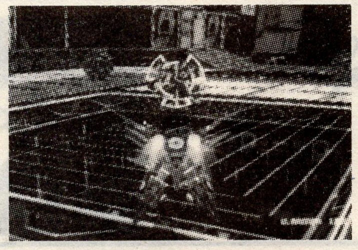
冲刺中，将两个摇杆向内侧拉，同时按射击键。

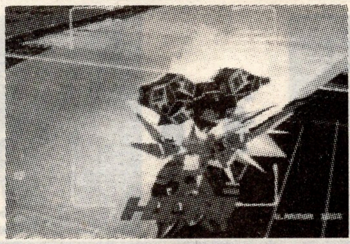
课题1 前冲接近

在冲刺后，直接用接近武器攻击是可能的。至于操作，只要在前冲（前斜方也可以）中摇杆向正后方扳，然后按任意一个射击钮就可以了。

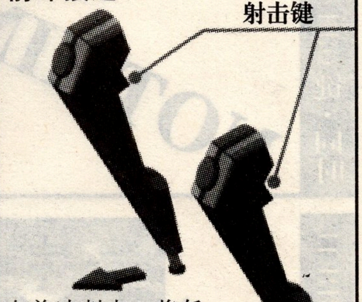
由此，在稍有距离时也变得可以使用接近攻击了。

但是，(ダブル) 锁定的使用代替了需要转向对手方向的操作，可以向行进方向发动接近攻击，但想要完全掌握是很难的。总之，冲刺后的选择方法很多，心里一定要有底。





前冲接近



向前冲刺中，将任意摇杆（两摇杆也可）向横拉同时按射击键。

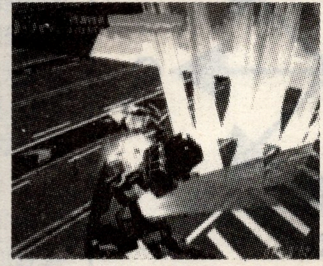
关键的技巧要尽早掌握

ORATORIO TANGRAM

TURBO SHOT

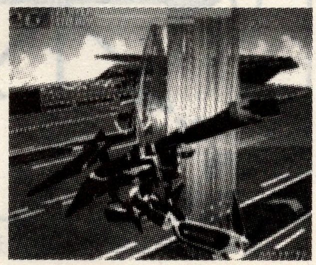
下面，我们将为大家介绍TURBO SHOT这一技巧。

课题1 什么是TURBO SHOT



TURBO射击，是射击扳机与TURBO键同时按而发射的，其目的是与通常射击不同的攻击。受到了这种同时按钮的攻击是相当厉害的，如不是几乎同时的按射击扳机与TURBO钮的话，就会发射通常攻击，一定要注意。

还有，TURBO射击并不是在什么状态下都可以发射的，如果不是基本静止的状态下，就不可能发射。由此前冲＋TURBO射击或空中冲刺＋TURBO射击等攻击的事项也不可能要记住这些。



SHOT!

课题1 组合全部有6种

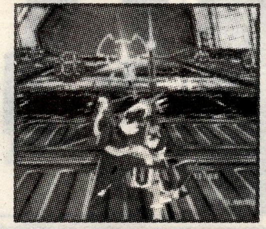
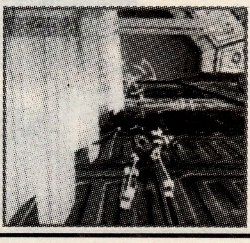
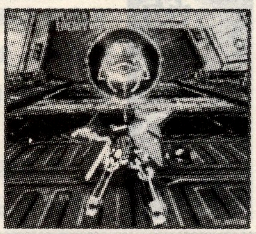
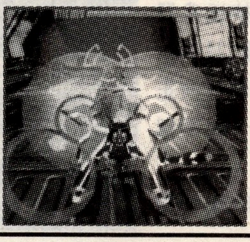
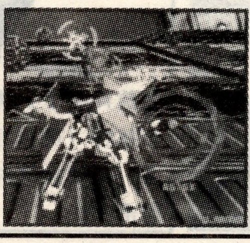
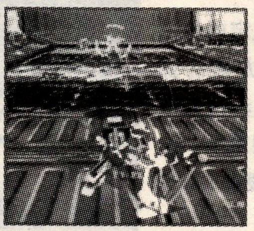
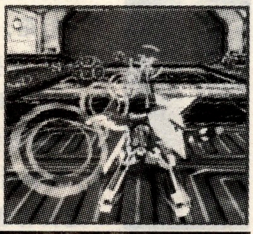
对于TURBO射击，先前叙述了射击键＋TURBO键。但是，TURBO射击，射击钮与TURBO钮的组合而引起的效果也不同。

即使是同一射击钮的攻击，看起来或判定起来也有变化的部分，伤害力变化很大的部分也有。也有稍有特殊效果的攻击。

机体的射击钮有两个。虽说是有两个，同时按的情况也有，所以实际上是3个。TURBO钮也一样，有同时按的情况所以也是3种。

因此，TURBO射击全部并不是9种，右射击钮＋TURBO与右射击＋两TURBO几乎是同样的性能。左射击，センターウエポン也同样。但是，スパシネフ的センターウエポ＋两TURBO是有差别的。



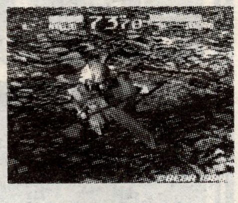
	ライトウエポン	センターウエポン	レフトウエポン
TURBO键·右			
TURBO键·同时	NOTHING		NOTHING
TURBO键·左			

关键的技巧要尽早掌握 接近攻击

ORATORIO TANGRAM

下面，我们将为大家介绍接近攻击的几个要点。

在这个游戏中。处于与对手极近的距离时，使用ビームソード或手腕的直接攻击被称为“接近攻击”。接近攻击，与通常武装的射击是不同的独自的系统，发射条件是受限制的。而且，尽管攻击操作的变化不大，而回避1防御法上存在着独特的方法，不习惯的话或许会引起混乱的。

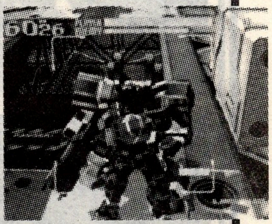


所以，事先在头脑中记住接近攻击、回避方法与操作，是“初オラ”第2回的目的。

1. 站立接近攻击

在接近攻击发动范围内动扳机

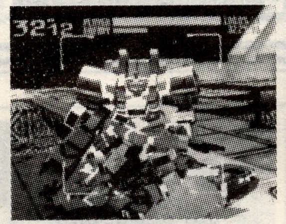
接近攻击中可以说最基本攻击的就是这个站立接近攻击。各机体用其所具有的独特的接近攻击来攻击，有效距离也很长。当与对手距离远的情况下，伴随着称为“踏入”的接近动作来发动它。或许是因为用最基本的操作使出的，用防御方法可以防住它(多少会受些伤害)。



2. 下蹲接近攻击

在接近攻击发动范围内两摇杆向内侧并按扳机

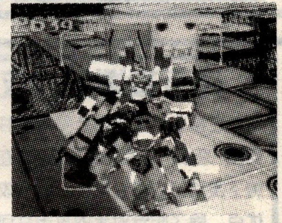
降低姿势的同时用腿或用身体冲撞的接近攻击。最大的特征在于其不可防御一点上。但是，到发动前大多数是相当费时间的，是个在有利状态时(对手没有看见我方时，或用冲刺攻击滑到眼前时)使用的攻击。



3. TURBO 接近攻击

在接近攻击发动范围内在 TURBO 钮加扳机

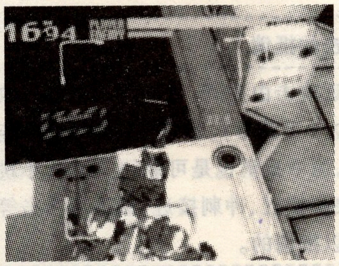
右 TURBO 钮按下同时发出的接近攻击，出招过程快，伴随着独特的攻击动作(前向翻跟头或抓住对手扔出)。大数情况下伤害力大是个特征。还有，即使对手防守也能够击中，只是要记住这时的伤害力非常的小这一要点。



4. 小跳接近攻击

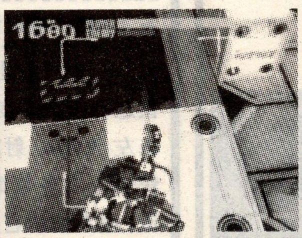
两个摇杆 + 扳机

跳跃同时押下扳机，就会进行轻跳后下砍的攻击。这个攻击的最大特征是发动条件与通常攻击的不同。与对手在近距离时，画面中央的外部出现一个四角形水色的视角时，才可以发动。躲闪对手的接近攻击再攻击。或斩落空中的对手都可以。另外，在防守时，因跳跃的瞬间可能会扣不上防御，所以有必要再输入一次。



指令要点

当四角形水色视角在画面上表示出来的话，沉稳地在跳跃动作同时按下扳机。等到跳起来，再按扳机就迟了。

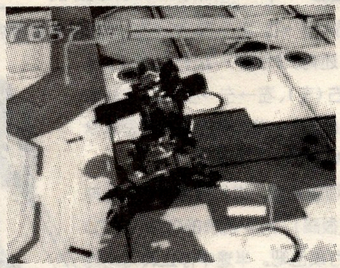


▲利用跳跃可迅速接近对手并给予其打击。

5. 快步接近攻击

快步的同时按扳机

快步中的自身，躲闪对手的攻击并绕到对手背后解除防守的可能而又便利的移动方法，但是快步的同时也可以攻击。因为可以转到对手的侧身进行攻击，破坏对手防守的同时进行攻击是一个很大的特征。还有，转到右侧或转到左侧攻击的方式有变化，站立或下蹲的接近攻击中可觉出来的扳机上攻击的变化，现在也看不出来了。



指令要点

按 TURBO 钮的同时握住扳机，并且迅速扳倒摇杆。如果你等到成为快步的情况下，再按扳机就迟了。

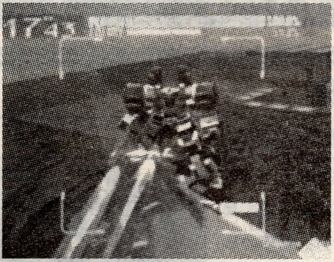


▲绕到对手的侧面再进行攻击则经常会得到很好的效果。

6. 冲刺接近攻击

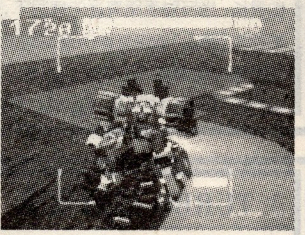
前(斜)冲刺中摇杆向后＋扳机

前以及前斜冲刺中操纵出的接近攻击，发动是没有限制，什么时候都可以操纵出，这一点与通常的接近攻击不同。还有，向后动的摇杆是哪个都行，不是正在操作中的摇杆，另一方摇杆向后摇也可以。依据扳机攻击形态有变化，左扳机是由左～右，右扳机的话由右～左，中央则对着机体正前方攻击。对手在接近范围内输入防守命令就可以防住了。



指令要点

冲刺中进行回旋（摇杆前后相反的动）是可能的，之后扳动扳机就可以了。早些发动的话更容易击中对方

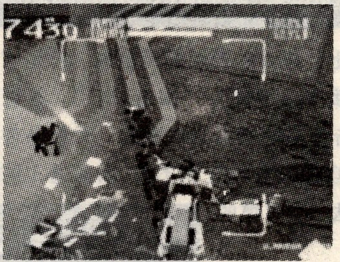


▲利用冲刺来突然到达近距离处，会令对手防不胜防。

7. 倒地追击

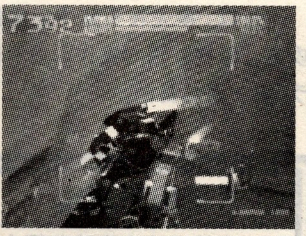
对手摔

对手摔倒时如果在更近的距离时，武器槽会变成绿色。按下与变成绿色的武器相应的扳机，就可以使出特殊的接近攻击了。对于击倒的敌人一发子弹就可以击中，用通常的射击系武器也可以攻击，只是伤害力被大量补充的话，就没有什么伤害作用了。不要慌，慢慢选择对应武器。对手摔倒的话，就用这种攻击好了。



指令要点

虽然真正目的是在近接攻击击中之后等招术的运用，过一会儿还不能进行的话，要注意到槽没有变化这一点



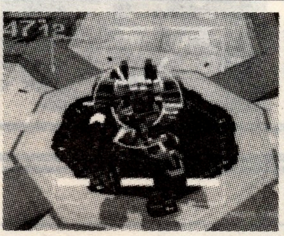
▲当对手处于较低的位置的时候便能给予其迎头痛击。

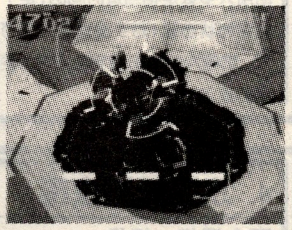
8. 防守抵消接近攻击

防守姿势中按扳机

在接近攻击发动范围内摇杆向内侧倒，采取防守姿势后按扳机，在原姿势下发动站立接近攻击。这个攻击的优点，除了防守对手的攻击并可以反击之外，对手移动而位置错开的那种情况下，可以向对手的方向自动移动并进行攻击这一点也是优点。





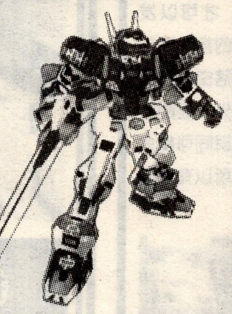


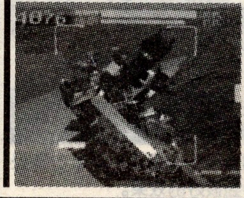
9. 接近连系攻击

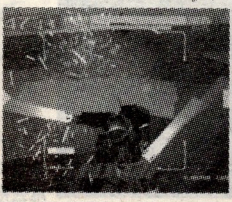
连续使用特定扳机

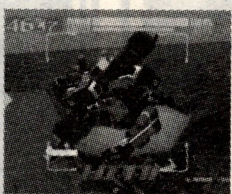
站立接近攻击，右→左、左→右、右→右、左→左，这样的特定扳机连续输入，就可以连续地操纵出接近攻击。还有，**アファームド・ザバトラ**ー和**トライカ**，右→右→右(左)、左→左→左(右)这样达到**3**次的连续攻击是可能的。第一发击中的话反击是非常困难的，可以期待给对手大的伤害。

另外，即使被防住也可以对敌人进行接近攻击（这种场合下受到反击的危险性很高），对手残余的防御（体力）很少的时候，看准时机进行攻击吧。半途中停止转为别的攻击，或组合快步等方法把对手打倒的话，就更能进行多姿多彩的战术了。









接近小知识

接近攻击的抵消

接近攻击由冲刺、快步及别的接近攻击（站立→下蹲等）、防守、跳跃等动作连接输入，途中抵消也是可能的。但是，小跳接近、快步接近、冲刺接近、倒地后追击等是不可以抵消的。

左 TURBO 接近没有吗?

在接近攻击发动范围内按左 TURBO 钮进行攻击会变成什么呢?这样的话会发出左 TURBO 射击。左 TURBO 射击，出动快速，大多数情况下可以打倒对手的攻击，经常使用它。也可以在封住动作快的对手时使用。

CAPCOM之3D版街霸的第二作。

街霸 EX2

STREET FIGHTER EX2

机种:ARC　厂商:CAPCOM　类型:对战 ACT

开始前的基本准备
与连续技气槽相关联的系统大特集

高潮的系统 把EX2推向

在 EX Plus 后添加的系统中，便是这次向大家介绍的连续技气槽数值。在像超级连击或防守破坏这种对于需要连击槽的技法很多的 EX2 中这是很重要的系统。

实际上运用连击气槽的系统是像超级抵消、防守破坏及エキストラキャンセル(简称 EXCEL)等,这些全部都是在实战中要熟练运用的。所以必要的练习是绝不可少的。这回对于连续技气槽数值和气槽的运用行动所必须的最低限度加以概括总结。对于打算从本作才开始玩的爱好者,请大家慢慢地仔细阅读吧!

连续技气槽的数值

这里以三种攻击作为例子:ファーストアタック(快速攻击)、リバーサル(倒转)及テックヒット3个招术。在说明这3个之前，首先要对连击气槽加以简单地解释说明。

所说的连击气槽，是超级连击或防守破坏等攻击进行时所必须的气槽。无论是主要以必杀技攻击还是用普通技攻击对手,都可以在连击气槽上不断增加点数。

连击气槽全部数量的最高值是 150。连击气槽最大级别为3级，一槽攻击为 50。也就是说存了 50 点的气槽的话,可以使用一次气槽进行攻击了。

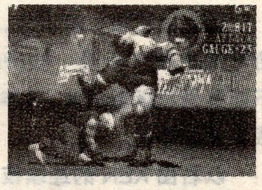
连击气槽的积累方法，使出必杀技时平均为3点，但击中时会有少许变化。而且普通技攻击时，被防住与击中时的点数也不同。还有,自身不仅是在攻击时,防守与受伤害时也可以积累连击气槽。但是，只靠这些方法对连击气槽的积攒是不够的，也是消极的。这就是连续技气槽数值登场的原因。

另外，连续技气槽数值中像倒转或投摔这样的招术，被设定为游戏中的一种特例而存在。在进行这些行动的时候，电脑所提供的连击气槽数值在某种程度上比其它技巧要多。如能好好利用这一特性再与其它连续技接合使用,便可获得更多的连击气槽值。

积攒气槽的要素

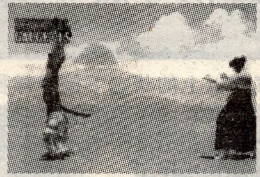
■快速攻击

当处于从没有连击气槽开始的一局，在这时是特别重要的。用下蹲中踢来快速积攒，或者用跳跃强 P→下蹲中 P→下蹲中 K→必杀技攻击，可以令气槽快速长满。看起来虽然比较简单，但是其作用是不可轻视的。



■受身

防守对手的攻击之后或被击中后，站起身或受伤着地之后立即进行受身指令，从这样的状态下用超级连击，防守破坏中任意一个不留间隔的招术还击对手，可令气槽增加。其中用受身可以脱险的角色也存在。



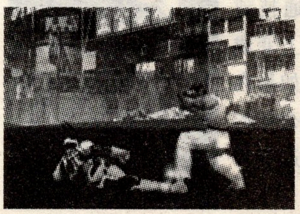
■テックヒット

被通常技中的投掷技所抓住的时候，同时输入投掷的指令就会脱出投掷。成功的话，也可以增加气槽的数值。如能够成功地脱离投掷技的话，便能有效地减少自身伤害。但是如角色在攻击硬直时间内被投掷的情况下，是不能达到脱出投掷的。这一点在游戏中是通用的。



超级抵消

所说的超级抵消(SUPER CANCEL)是普通技→必杀技→超必杀技连续使用，这样原本不可连接的招术现在则是在进行抵消后加以追击中得以实现的攻击系统。而使用超级抵消要求有气槽和攻击没有失败两个条件。也就是说，攻击最起码只是被防守住攻击或被击中时，才可以用超级抵消连接其它必





杀技上面。他的用途不仅仅是作为连续技，而且可将原来招术之间的硬直时间全部解除，这样的连续技在本游戏中是占很大比重的，所有的角色都存在属于自己的一套或几套这样的连续攻击。另外在对手防御时此种技法的使用要适可而止，因为当一套连续技被完全防守住以后，进攻一方则处于硬直状态，很容易遭到反击。



■超级抵消性质

超级抵消是从超级连击到超级连击间可以进行连接的系统，但相同的招术是不能进行连续攻击的。

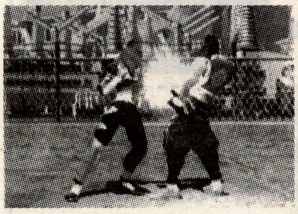
还有摇杆输入攻击中，破坏下蹲防守的中段攻击或一些特殊技也是不能接受超级抵消的，具体的要在对战中才能掌握。

以右图 KEN 的连续技为例

防守破坏

防守破坏（GUARD BREAK）是摧毁对手防守后一口气将对手击败的系统。

输入方法是在积攒了 1 气槽以上的状态下按同样程度的拳和脚键。

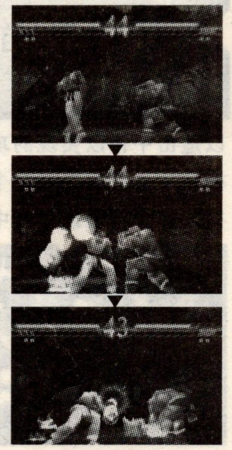




对手在地面上时，用防守破坏攻击，可以达到压迫对手以至给自己创造连击的机会。

当防守破坏攻击在空中对手的情况时，可以使对手浮在空中。虽然与地上的攻击判定有些不同，但是当对手浮空之后直至对手着地时，可以利用有对空判定的招术进行追击。

当对手进行防守等不能加以攻击的状态的情况时，像前面所说的那样运用防守破坏，虽然可以使之昏晕或浮在空中，但是以防守破坏做为连续技的情况时，它所起到的效果是令对手防御不能，以便为以下的连续技创造机会，因此防守破坏可以说是一切连续技的起始技。



因为防守破坏不能在普通技或必杀技后抵消使用，所以基本上变成为作为连续技使用的形式。但如果在普通技或必杀技之后使用，那么他的攻击判定是很低的，也很容易遭到对手的反击。

抵消破坏

因为防守破坏对于一部分的通常技（站立小 P）以外进行抵消是不可以的，所以有必要作为连携的技法。但是，作为 EX2 的新系统的抵消破坏（CANCEL BREAK）则在必杀技以上的攻击的情况时抵消身体的僵直并使用防守破坏。

■抵消破坏是什么

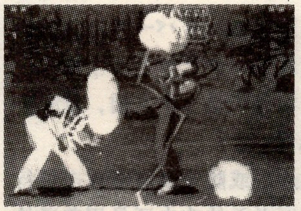
所说的抵消破坏，是对于必杀技以上的攻击进行抵消的系统。当有气槽的情况时迫使对手防守的时候，按键就可以发动了。

为了使用抵消破坏成功，最低限度要使用必杀技或超级连击，而且有必要迫使对方防守，但攻击失败时不能进行抵消破坏。还有，在迫使对手防守时，这种技法的使用也可以达到造成连技的效果，与超级抵消特别的相似。

■抵消破坏的性质

抵消破坏与防守破坏间的决定性的不同，在于攻击时的僵直时间。防守破坏后，在以连续技进行追打对手的昏晕时间被设定的很长。与之相对，抵消破坏攻击时的僵硬时间非常的短。

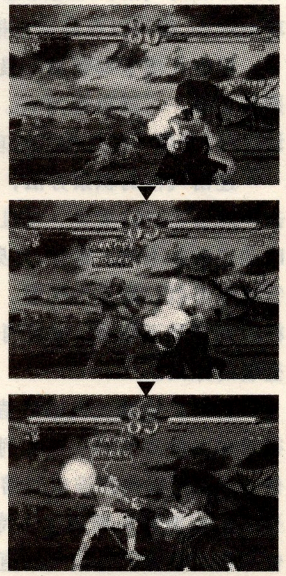
受到防守破坏或抵消破坏攻击的情况下，摇动摇杆并连续按键可以使气绝的时间缩短。受到抵消破坏而如未及时进行回复，对手的连续攻击是很可怕的，但如能及时进行恢复，那么就能及时防御住对手下面的攻击。





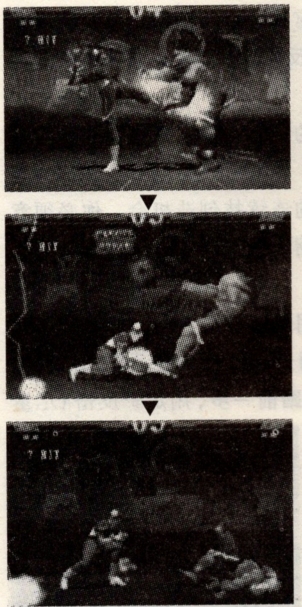
■发动时的僵硬时间

因为只有必杀技或更上段的攻击才可以使用抵消破坏，但是由于必杀技以后出现的抵消破坏存在着一定的硬直时间，因此它并不是完全无敌的技法。那么作为被攻击的一方很可能会以极快的反应来破解你的这种连续攻击。

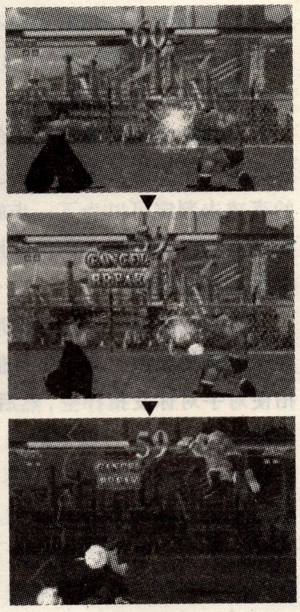


也就是说，抵消破坏发动了的话，从那个瞬间开始对手的防守的僵硬会解开，这是被设定成这样的。所以，对于抵消破坏能及时产生反应的玩

者不仅仅是进行回避必要的反击也是可行的。



以上是当对手处于不防御状态被抵消破坏技击中便会倒地。



以上是当对手处于防御飞行道具时再发动抵消破坏技的情况。

对于新系统的理解
EXCEL 到底是什么?

EX2 中新加入的系统 EXCEL(エクストラキヤンセル的省略)。对于不太熟悉这个系统简单加以说明。

在一定时间内，无论普通技还是必杀技何种技法都可以将前一招的硬直时间抵消（与 ZERO 系列的原创技相同）。

■从发动开始到终了

首先，EXCEL 是气槽在 1 级以上时由强弱不同的 P、K 键同时按而发动的，例如，小 K＋大 P 等，只要是满足条件话，可以自由地组合。

发动了的话，画面会转暗，攻击时我方可用不同的攻击方式来进行组合，由于招术之间没有硬直时间，因此可以连续不断的使出各种招术。



过了这段时间的话，画面就恢复到原来的样子，回到通常对战。

■EXCEL 中的规则

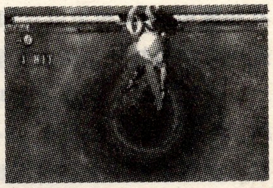
接下来下面，对 EXCEL 的规则进行说明。

①相同的普通技或必杀技不能 EXCEL。

这是最重要的规则，象大 P→大 P→……这样只是反复操纵同一个技法是不行的。但是，这也并不是说在 EXCEL 中一个技法在后面只能使用一次。在间隙中夹杂别的技法的话，同一技法可以使用很多次。

②通常技→通常技→必杀技是 EXCEL 的基本。

如果用必杀技来抵消前一招通常技的话，那么以后就不能再用通常技了，接下来的只有不断地使出不同的必杀技来进行抵消。



同样的，如使用了投摔技也不能再向下进行普通技来抵消了。

③空中普通技也可以 CANCEL。

在 EXCEL，在空中也可以进行复数的攻击。虽然会感到有些意外或不容易察觉，但这确实在 EX2 中存在的，所以在练习中将它记在心里吧!

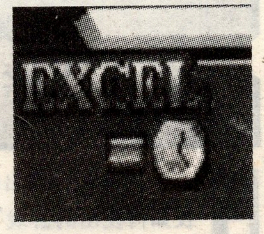
■事先知道的话是很方便的

EXCEL 中的规则，还有以下介绍的这些规则，知道的话会很有作用的有许多，所以介绍一下。

●发动后的时间是无敌的!

发动 EXCEL 后存在着一段无敌的时间。虽然躲避正面发出飞行道具稍微有些困难，但是对于一些普通技或必杀技时间还是充足的，在这段时间内发动方会转守为攻。

●不可以连续使用



EXCEL 状态结束后会回到普通对战状况，这时不能马上再连续使出 EXCEL。具体来说，当发动以后，"EXCEL"的标示完全消失为止，再次使用 EXCEL 是不可以的。

●消费气槽的技法是不能使用的

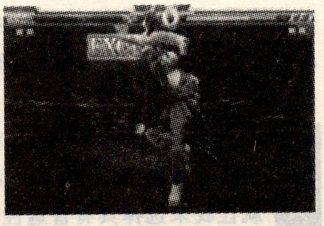
在 EXCEL 中，与防守破坏，超级连击一同使用是不可以的。

■活用提示

然而，实际上使用 EXCEL 的话，伤害的补正并不像想象中的那么大，这与 ZERO 系列中的 OC 是相同的，所以，EXCEL 只作为连续技存在，它还不能完全代替威力强大的超必杀技及 SUPER CANCEL。

但是，因为在发动后有一段无敌的时间，因此可以完全躲避对手的某些招术而起到奇袭的效果，因此在使用时要有一定的准确性。

①对・对空的 EXCEL



首先能想到是升龙拳以及脚刀这样的绝对对空武器，如此时正在发动 EXCEL，那么就利用它之后的那段无敌时间向这些对空招术进行反击，此时不要有惧怕的心理，因为 EXCEL 发动时的攻击判定是很大的。

②对空 EXCEL

当然作为与之相反的想法，当对手跳跃后虽然可以用普通技或对空必杀技将之击落，但考虑到指令输入可能会有些繁琐，因此也可以立即用EXCEL将跳跃的对手击落。这种方便的技法也是经常要使用的。

另外除以上所提到的攻击方法，投掷技也是可以考虑的，因为对手跳踢之后，还会着地后进行攻击，所以应该可以以相当高的准确率投掷出去。

③空对空 EXCEL

如果自己的对空攻击没有击中对手，而对手跳跃过来攻击时可以在向后跳躲避攻击的同时发动EXCEL。如果刚好与对手的跳跃攻击相遇的话，那么就可以在空中将对手笼罩在自己的连续攻击中。

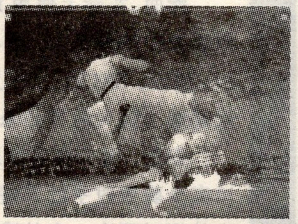


当然在这里所举的不过是代表性的例子。我们也可以把超级连续技当作一个性质不同的EXCEL来使用，因此可以说是超级连续技的一个特例。

及时把握住机会!
用连续技来取胜!

■连续技的掌握

从游戏中得出的结论便是“EX2就是关于连续技如何使出的游戏”。EX2中，不仅具有通常技→必杀技→超级连击的CANCEL流程，而且几乎没有只用单体发出的超级连击，大体上，EX2中的连续技是作为一种常见的攻击手段而出现的，由于技与技之间存在着CANCEL，因此可以说如果连击气槽够多的话，某些超必杀技便可以无限制地使用下去。



虽然在实战中这种情况并不存在，但是这种连续攻击的思想在EX2中是普遍存在的，因此掌握便是胜利。

至于其它游戏，虽然这种设计也有，但是所体现出的效果远没有EX2来的丰富，在EX2中不仅仅是作为攻击手段存在，而且它也是一种训练你招术准确性的方法或者说是一种艺术。

■小K连打

那么，怎样才能给予对方重创呢？由于每个人物都有其各自的特性，因此具体情况也会不相同，那么就让我来选择具有普遍性的情况来进行确认。

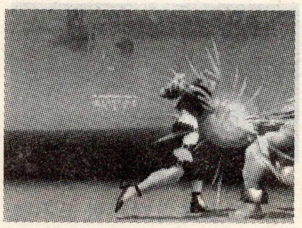
①跳起后

最近，由于存在着空中防御及小跳，那么对跳的倾向减少了。但是，在EX2中，向对手那方跳过去的选择有很强的赌博性。你这时如没有进行空中防御，而且跳跃轨道也是固定的，那么，对手如反应过来，就会用普通技或对空技将你简单地击落。

不过如跳跃后命中对手的话，按下来的连续技隐含着将战局一下子逆转的破坏力。因此跳跃后利用小K或小P的高攻击判定可以为下一步的连续技创造机会。你必须意识到要贪得无厌地去伺机使用连续技。

②加入足铲以后

为了战胜对方，如不采用跳跃攻击方法，那么战斗就会进入僵持状态。在离对手很近的位置看准动作时机用骗招使对手对你发招扑空，然后踏前一步，用足铲反击（尽量用小K或中K）为以下的连续技作好准备。这种战法在EX2中会为你夺取胜利而铺平道路，因此在此时下蹲大K只会将对手击倒，并不能造成今后的连击。那么如想稳操胜券就一定要按照“中铲→必杀技→超级连击”的攻击套路，这样在空战和陆战中都能保持绝对的优势。



③对手露出破绽后

以升龙拳及脚刀为代表的必杀技，在没有击中对手后存在着一定的硬直时间，也就是说此时是绝好的反击时机。那么首先想到的便是像①和②那样使出连续技的方法，当然还有别的能产生连击的技巧，比如说以三种不同的超必杀技而产生的连击就可以令对手一下子处于绝对的劣势。

可是，由于EX2中存在着招术与招术之间硬直时间判定不同的状况，所以你总有着难以安心地去反击这样的（心理上的）想法。那么，你就用普通的超必杀技或重铲将对手击倒吧，这也是重要的攻击方法。

■掌握连续技的攻击

由于EX2连续技技巧操作色彩较浓，如果你不长时间地练习（比其它游戏更需要操作练习），那么你一般是体会不到对战本身的乐趣的。但是如只是练习而不进行对战也是不能掌握的，因此练习与对战的不断接合才是掌握EX2连续技的窍门。

虽然在对战中大家都有“很想使用连续技”的想法，但是由于与你对战的对手不同，这种想法也要随机地进行改变，也就是说当你遇到以防守战见长的对手时，等待便是最佳选择，因为防守再好的人也会出现破绽，而此时便是你反击的机会。

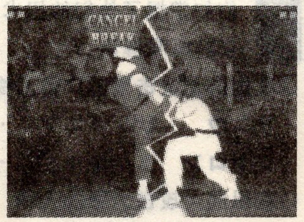
如果你能用骗招将对手引入自己的套路中，那么即便是防守很严的对手也会被防御破坏击中，虽然这有一定的危险性，但是，对手与你一样产生某种“惧怕”的心理。

能起到奇袭效果
破坏抵消的性质

■对战中的心理准备

当必杀技或超必杀技被对手防御住后，很可能会给对手造成反击的机会，如果此时对手的连续技气槽很多，那么被反击后所造成的伤害是很大的，但是如能在超必杀技之中使用破坏抵消（CANCEL BREAK），那么就能有效地将对手防御体势破坏。

前面我们说过，在发出有较大破绽的攻击的超必杀技时如被对手防住，只能去选择 SUPER CANCEL 去连接前面的必杀技，以达到消除硬直的效果。但是防御方由于在等待 SUPER CANCEL 的行动上没有危险，因此一味地用 SUPER CANCEL 进行攻击也是不明智的，那么破坏抵消（以下简称 CB）这种招术在对战中的使用机率也是很高的。



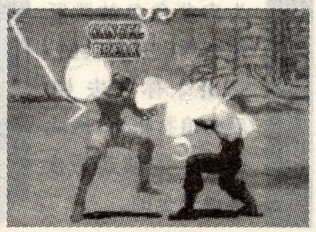
因此你去防御有大破绽的攻击时就 EX2 而言，其状况便发生了改变。由于 CB 的出现，防御就变成不那么安全了。当然，防御本身还是很重要的，不过在你防御后，由于对手的下一招是很难提前预测的，他可以出 CB，也可以就这么一直打下去，因此掌握超级连技的性质便成了首要任务。那么当对手的连击中出现了 CB，对于防守的你是很危险的，但他也是有破绽存在的，具体的要看在 CB 之前出现的超必杀技的种类。

●EX2 与上部作品不同的其中一点：

由于一味地防御变得很不安全，被 CB 击中只是瞬间的事情，因此本作与上一部作品就有了很大的区别。对于上一部作品掌握较好的人在本作中对于 CB 的性质要有一个提前的心理准备。

■有效的反击方法

那么就没有能反击 CB 的好方法吗？其实并不是这样，因为 CB 发动后六分之一秒就要强制性解除其硬直时间，虽然时间极短，但是此时确实是反击的机会。对于在这么短时间内使出招术当然会有一定的困难，因此要掌握他就必须要有很好的对战感觉，这一点是要靠经验的积累才能达到的境界，它是不同于其他招术通过练习就能掌握的。



这里向大家介绍一个能有效地反击 CB 的方法。因为在 CB 出现时会伴随着闪电落下，那么在闪电出现的一刹那便是反击的最佳时机。不过成功与否要取决于对手与你的距离，如果对手离你较远，那么你的反击命中率将大打折扣，但是由于 CB 多在近距离发动，因此掌握时机会使用中 K 进行反击（轻 K 或轻 P 也是可以考虑的），如果你想使用强 K 或强 P，那么你就要有与 CB 同时命中对手的心理准备。在反击成功后立刻输入后续指令便可形成连续技的追打，从而使防御体系完全解除。

■掌握回避技巧就不会输

在防御破坏和 CB 之间，存在着某些微妙的差异，那就是昏晕的时间。

在受到防御破坏及 CB 后昏倒的情况下，要连打摇杆和按键，可以使晕倒时间缩短，这一点大家是知道的。不过，多少时间能恢复呢？

在受到防御破坏攻击时，由于晕倒时间会较长，即使你早早地准备恢复，回避跳攻击也比较困难。但是，在受到 CB 的情况下，根据恢复情况不同，你可以比 GB 更早地恢复。也就是说，你在受到 CB 后如能及时地利用摇杆和按键解除，一般是可以马上恢复的。这便是解除防御破坏与 CB 之间的最大差异，不过，在解除 CB 时你的动作尽量不要过于夸张，因为多余的动作会给恢复后的角色带来遭到对手攻击的机会，也就是说 CB 没有被防御破坏击中后那么长的昏晕时间，你完全有机会解除这一状态，根本用不着担心。但是值得注意的一点是，当解除了 CB 后对手的下一次攻击可能已经到了，因此要及时地作好防御准备或是反击。



■破坏抵消如果成功……

那么，CB 命中后该怎么办呢？在确定了 CB 成功后，便要以极为紧凑地使出后面的连续技，这一点是在使用 CB 时最为重要的。所以 CB→SUPER CANCEL→超级连击是非常有效的攻击手段，也是 CB 命中对手后唯一要作的事情，由于有了前一作的基础，因此应该不是十分困难。

CB 后硬直时间低的角色会很快地使用出通常技→必杀技→超必杀技来进行攻击，反之就很容易遭到对手的反击。

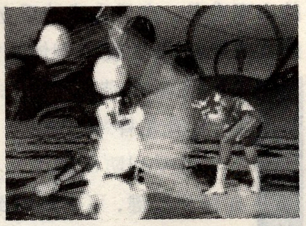
同样，喜欢使用跳跃攻击的人会尽量选择硬直时间短的人物以追求较高的成功率，相反如果是硬直时间较长的人物，即便是发出了通常技也很有可能被防御，这一点是所有格斗游戏都通用的。



另外，被击飞的对手很可能会利用受身来达到减少伤害，当然也可能会出现反击的情况。

命中成功是很厉害的
防御破坏的性质以及其它

■只要命中就会带来很高的价值



防御冲击（GUARD BREAK 以下称 GB）与 CB 的不同处，在于是否需要对必杀技以外的攻击进行解除。当然，GB 是不需要解除的。因此，要使 GB 成功，比 CB 更有必要去诱使对手去防御。但是，GB 要命中对手是困难的，如一旦命中对手，它就会获得比 CB 命中时更长的昏晕间，所创造的攻击机会也会很多。

■GB的使用技法

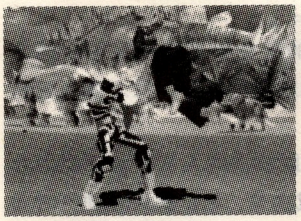
由于 GB 的命中率很低（对手会提前躲开），在此，我们便向大家介绍一下一般的 GB 使用方法吧。

使用 GB 的关键点，基本上在于能够诱使对手进行防御。虽然在用牵制技控制对手的行动时有 GB 的特点，但是，首先将 GB 作为击溃对手防御的手段采取的技法才是最重要的。

EX2 中的连续技是十分厉害的攻击手段。攻守两方都会看准时机使出连续技，但是如果连续技的准确程度不高，那么他就会被对手防住。



在使用连续技时我们要避免进入某种套路，例如：攻方为了衔接连续技，很可能去使用跳重拳作为连续技的起始招术，虽然有机会命中对手，但是如被对手防御住后要避免机械地输入连续技，因为当你的连续技套路被对手识破时，你的行动效率便会大大降低。因此，攻方如果从跳攻击直接





去衔接 GB 的话，再给予守方出其不意的攻击。因此利用对手的连续防御心理会给你造下次攻击的准备，那么 GB 便是这一准备的开始。

跳重拳→蹲重拳→波动拳→CB，这是我们很容易看穿的；跳攻击→使用 GB 这才是奇袭的战法。

我们向从 EX2 才开始的玩家介绍几个示例。

1. 从跳攻击开始

2. 在地上战及起身时

3. 飞行道具

4. 由小拳 CANCEL 开始

上述状况应该就是灵活使用 GB 的关键点了。

例 3 是一个彻底以视觉效果为目标的攻击示例。与以往的作品不同，在 EX2 中，能够使用飞行道具后立刻就行动的角色具有很高的 GB 判定，因此可以说飞行道具只是一种迷惑对手的手段，而接下来的 GB 发动才是它真正的目的所在。

■各个人物的性能是相异的

关于 GB，游戏中所有的角色都存在着或多或少的区别，有的攻击判定强，出招时间短，有的攻击判定较弱，出招时间也长，有的则居二者之中。另外，GB 的攻击范围也是因各个人物的不同而存在着微妙的差异。

以下的三种情况是所对应角色所持有 GB 的特性，大家从每种情况中的人物可以看出，他们的基本技、必杀技与其 GB 存在着很相似的地方。也就是说你如掌握了他们的招术，那么其 GB 的攻击判定也就很容易掌握的。

○在横向上攻击范围广的人物

·リユウ　·ザンギエフ　·北斗　·スカロマニア

·シヤロン　·バルログ　·Dダーク

○在纵向上攻击力强的人物

·ケン　·春丽　·ハヤテ

○重视速度的人物

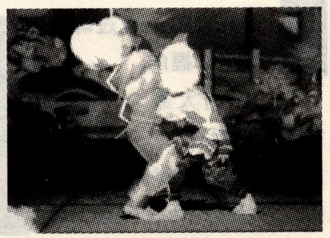
·Cジヤツク　·デルシム　·ガイル　·ブランカ

下表中的○△×所表示的是实现空中追打的概率，○最高，△最低，×居中。而“硬化”以及“发生”的数值越低人物的攻击判定就会越高。

顺位	???名	发生	空中	硬化	??差
1	ケン	26	○	29	−
	C. ジャック	26	○	33	−
	ダルシム	26	○	55	−
4	ガイル	27	△	50	1.0
	ブランカ	27	×	59	1.0
6	シャロン	28	△	42	2.0
	スカロマニア	28	×	50	2.0
	ほくと	28	×	53	2.0
9	春丽	29	○	34	3.0
	ザンギエフ	29	△	48	3.0
	ハヤテ	29	○	49	3.0
12	リュウ	30	△	36	4.0
13	バルログ	32	×	43	6.0
14	D. ダーク	34	△	33	8.0

■GB如果在地上命中的话

当 GB 命中时，接下来的跳跃攻击→连续技是通常被考虑的战法。但是此方法也有一定的局限性，因为有些角色的跳跃距离判定是很长的，它会令你失去 GB 后的追打机会，因此由地上发动起始技是最安全的。



想采用的连续技根据人物的不同，使用方法当然也不同。在左边表格中，对每个人物总结出采用了 GB 后的推荐连续技。希望不清楚采用什么好的人参考一下。

可以看出基本上是由跳攻击开始，但也有一些人不是这样。

■表的补充

我们介绍的推荐连续技能稳定地给予对手损伤的情况。如果有人想使用 EXCEL 也是成立的，不过伤害度就不会有那么高了。

右表中以箭头方向来表示角色的有效攻击手段，其中后面的超必杀技所消费的气槽数也是有差异的，另外，括号中的招术也可以省略不去使用。有时为了对应对战状况，大概也会保存着使用气槽的情况吧。希望你能灵活运用此表。另外，技术不纯熟的玩家可以使用其它简练的技巧。

■GB如果空中命中

在 GB 空中命中的情况下，对手会被高高浮起，由于到落地还有一段时间，因此可以进行追打的准备。

在此的关键点是掌握每个角色对空技的特性，有的适用于多次追打，有的则只有一次机会，到底应该使用什么样的招术，那要视被浮空的对手下落时间及轨道来作出最后判断。

这里以ダルシム以及 C・ジャック的ヨガブラスト和ホームランヒーロー为例，这两种招术具有很强的空中追击判定，如能成功地击中对手，那么会给对手再次造成浮空的机会。这样连续空中追打便可以形成了。

实际上 GB 空中命中时的代表性追击是：

空中投掷

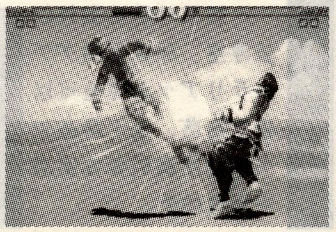
降跳重踢→升跳重拳

下中踢一类的地上技→各种秘杀技

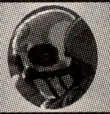
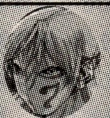
空中投掷，只有具备具此技的人物才能使出追击。你要记住 GB 空中命中是存在着投掷判定。

由于ブランカ及ダルシム有着与其他角色有着不同的空中追打特性，因此要特别对待。例如ダルシム采用“跳重拳→ヨガドリルキック”的方法是最为确实的。

关于跳攻击 2 段，具有这一特性的选手以春丽为代表，由于春丽的鹰爪脚在空中具有连续命中对手的特性，因此当对手被浮空后鹰爪脚的空中追打是最为常见的攻击手段，当然也还有其他的攻击方法，如当对手被 GB 命中而落地的瞬间采用（轻百裂脚→霸山天升脚）×2 也可令对手遭到巨大伤害。但是这种方法要求玩者有相当纯熟的技术才能实现。



GB 后的连续技

	J 大 P→(下中 P)→下中 K→大龙卷旋风脚 ×4 →大龙卷旋风脚 ×3→真空波动拳 →真空龙卷旋风脚
	J 大 P→下大 P→大龙卷旋风脚→神龙拳 →病风迅雷脚→中升龙拳→神龙拳
	小飞燕蹴→大 P→下中 K →千裂脚→霸山天升脚→小 P →鹰爪脚 ×2→J 大 P
	J 大 P→下中 P→大サマーソルトキック→ダブルサマーソルキック →大ソニックブーム→オープニングギャンビット →ソニックブームタイフーン
	J 大 P→(下中 P)→下中 K→大グロウイングフィスト →小グロヨイングフィスト →スーパーストンピング
	连舞 J 大 P→(下中 P)→下中 P→小肘激崩→小掌击破→气炼射 →击风技
	J 大 P→下中 P→下中 K→大ダッシュストレード→クレイジージャック →ホームランヒーロー→下大 P→大ダッシュアッパー →中 K→大ダッシュストレート
	J 大 P→下中 K→大 DARK ワイヤー →DARK ホーッド→逃 J 大 K→J 大 P →大 K→KILL トランプ
	新スカロドリーム J 大 P→下大 P→大スカロクラッシャー →スーパースカロクラッシャー
	J 大 K→(下中)→下中 K→小镰鼬(トドメ) →大胧月→雷斩翔 →烈震镰鼬→雷斩翔
	J 大 P→(大 P)→下中 K→中ゲイルハンマーパンチ ×2 →シャトルコンビネーション →ハンマーヘッドラッシュ→シャトルコンビネーション
	下大 P→グランドシェイブローリング 大ローリングアタック→ビーストハリケーン
	ダランドクリスタルフラッシュ →ファントムディストラクション →スピニングイズナドロップ
	ヨガインフェルノ 小ヨガキャッチ→ウガコンタクト→下小 K(短)→小ヨガブラスト →中スライディング→ヨガレジェンド→小ヨガドリルキック

到底该如何掌握呢？
EXCEL的活用

■用EXCEL创造出连携攻击

连续技让人最容易想到的便是普通技接升龙拳或脚刀之类的对空招术，虽然这种打法有一定的命中率，但是由于过程过于简单并不能起到高伤害的作用，这次就让我们看看怎么用地上的连携攻击来击中对手吧！

■快速使出EXCEL

首先，一旦找到了可以用EXCEL攻击的机会就要马上输入指令，这可以从画面中出现的提示来准备发动。

当你看到画面中有EXCEL的提示后就要以最快的速度输入发动指令，而通常在你发动EXCEL时，对手一般都是在无防御状态，否则你的招术会全部落空。

EXCEL发动的指令是强弱不同的P・K同时按下，虽说是同时按下，但是理论上讲在对战中在绝对的同一时间内按下不同的两个键是十分困难的，因此本指令设计中就有同时按下的误差修正，也就是说电脑可以接受你在两个不同的时间内同时按下P・K的指令，但是这两个时间差是必须相当短的。虽说如此，但这也需要玩者有一定的对战游戏经验才能办到，因为在紧张的对战中如按错键所造成的危害(被动挨打)是巨大的。

■在EXCEL后最快速的技巧

当启动EXCEL后，最重要的便是用什么样的招术进行进攻，一般地说起手招式最好是小攻击，并且要不断地变换拳脚的攻击类型。

实际上，这种攻击方式与我们以前所说的“目押”技(轻→中→重)是十分直似的。所不同的是EXCEL可以令必杀技“目押”。

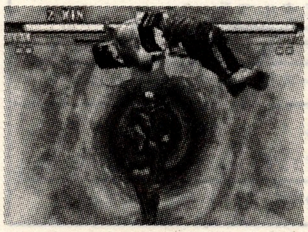
按上述方法便可以轻松使EXCEL。

但是，在此要有几个条件：

①一旦处于发动EXCEL时，即便你想要在发动后使出蹲技，也是可以成立的，只不过感觉上会比较别扭。

②当EXCEL启动后，接下来要作的便是以准确的手法和极快的速度来输入指令。

记住这二点吧！特别是②很重要，例如想用小踢作为



EXCEL起始技的人，接下来的招术要以中攻击或重攻击来作为出必杀技的过渡。如果用重攻击开始，那么接下来的招术应该不同的必杀技来收尾。顺便说一下，在必杀技输入指令上重复输入，也就是说相同的必杀技会使EXCEL枯燥无味。另外，在空中可以用投掷技和普通技来为下一招作准备。

■EX的无敌时间有多长

前面已讲过，EXCEL发动时是有无敌时间的。具体需要多长时间，这很难掌握。

实际上，在解除了由EX发动引起的时间停止后，有十分之一秒的无敌时间。不过此时间比在几乎所有人物的小攻击命中敌人之前的时间还要长。也就是说，如果进行上述的最快输入是可以使出无敌的小攻击。

即使发动EXCEL后你只使用普通技也是会全部命中对手的。

■破坏防御的EXCEL

充满自信地使出EXCEL是不错的，不过会被对手严严实实地防御住第一招。这种时候，你会不会忘记EXCEL而去普通地对战呢？

确实，对手挡住了你的第一招后不要以为EXCEL就到此结束了，其实只要你能掌握每个角色的攻击方法，便可以从其中找出能够破坏对手防御的方法。

■用中段攻来破坏对手防御

具有击溃蹲防御的中段攻击能力的人物，在使用EXCEL时会格外地得心应手，因为当EXCEL出现后招术具有极快的连贯性，这使得对手几乎不能预测到你的下一招是什么，他只能一味地防御，此时如你能突然以中段攻击来破坏敌人的下蹲防御，那么接下来的EXCEL便会全部命中。虽然你的对手也会这么想，但是如他试着用站立防御来破解中段攻击的话，那么你的蹲下腿攻击便地立刻瓦解对方的站立防御，在某种程度上这也可以说是心理战。

我们向大家介绍一下用现在所说的中段攻击击溃对手防御，并具有强有力的战术的人物。

・**D. ダーク**：摇杆→前＋中拳→D・ワイヤー→拉回→……

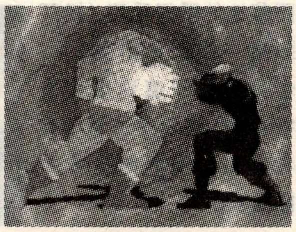
D. ダーク的D・ワイヤー是最为普遍的起手技，当命中对手后就要用判定高的超必杀来进行连击。

・**シャロン**：摇杆…前＋重拳→中“半月脚”→蹲中蹲→……(画面尽头限定)

■用指令『投掷』击败对手

关于ザンギエフ（桑基尔夫）有着极为特殊的EXCEL，他可以令对手的防御完全无效化，那就是能粉碎一切的原子投摔，这一点也弥补了他动作迟缓，中段攻击判定少的缺陷。

如果对手被击打以至浮空，那么他的ダブルラリアット完全可以将之击落，关于桑基尔夫的战法我们要在实战中慢慢体会。



其实这也是很简单的事情
尽情打出 EXCEL 连击吧!

你通过前面的介绍，知道利用出招时“无敌时间”的EXCEL方法了吧?不过，即使在充分的时间内使用连续技，对方也只是在很小的程度上受损，这也是EXCEL的一个特征。让我们研究一下如何使EXCEL发挥最大威力。

■探救效果好的通常技

如果利用“无敌”，趁对方动作僵硬之时发动了EX的话，就能使出第一招通常技。出第一招时，要选择出招快的通常技(几乎所有的人物，在蹲下时用的轻拳或踢腿是最快的)。



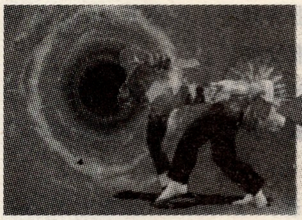
现在开始进入正题。对受到轻量的攻击而正在后仰倒下去的对手，要寻找使尽量高频率地反复攻击能够成功的招术。

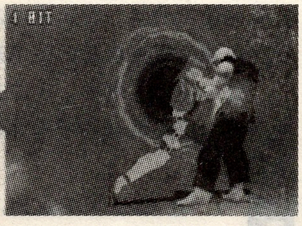
■研究秘技的频率

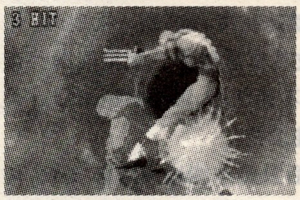
这是所说的高频率，存在于包括我们所期盼的一边前进一边攻击的方法。例如:ダルシム由小滑行转向中滑行。要说为什么，是因为如果没有这样前进的秘技，在EX中，很快会丧失时机的。

你要从角色的通常技中发现前进的秘技，创造出前进技→大攻击的高频率动作。

但是有的角色也有前进技不那么明显。因此，我们要为使用那种人物的玩家提供线索。

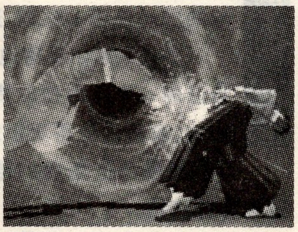


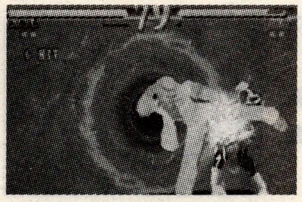




ガイル:蹲+重踢的第一招后，伺机使用CANCEL，赢得时间去用其它通常技。

ブランカ:利用拳击距离时用的通常技组合，最后翻滚。





ザンギエフ:试着轮番使出上ラリアット→下ラリアット。

■从现在开始是重要部分!

你如果找到了通常技的套路，那么以后要做的仅仅是使套路重复了，至少到EXCEL终了为止，可以使“抵消”延长。

不过在这个游戏中，一旦在一次EX中多次成功地使用相同秘技，那么每成功一次，对手受损度会很快下降。因此，要想使EXCEL的威力再向上提高的玩家就要“尽量在EXCEL中成功地使用多种秘技”。虽然是这么说，但是要在实战中完全实现确实有一定的难度，因此要在练习中多多用心研究创出一套高效的攻击方法。

即使在EXCEL中使用上述那样的连续技，实际上你也不能期望对手大大受损。这是因为EXCEL的攻击判定有着可以令受伤害一方的伤害度逐渐减弱的特性。

但是，在EXCEL结束后，由于对手依然处于防御不能状态，那么此时才是真正连续技的开始。

■EX启动点的动向

首先，在这里你必须要考虑到的，是在EXCEL结束前使出什么样的招术。在EXCEL中如全使用普通技，那么你便能很清楚它的结束时间以及收手时的动作。但对于在EXCEL中爱使用多种必杀技的人就不那么容易掌握了，因此最好在全套技法结束前(EXCEL结束前)的瞬间立刻发动超必杀连续技，这种方法通常可以弥补EXCEL完全结束后的硬直时间。

出于以上两点就要求我们在EXCEL启动前确定在整个时间内，你所要使出的招术属于哪一类，对于初玩者普通技是首选，而对于上级者来说普通接必杀技应该也不会有什么困难，关键是怎样在EXCEL结束时成功地去使出超必杀连续技。

在此，我们具体介绍一下EXCEL启动点动向的例子。

1. 跃过对方，EXCEL启动

跃过对战一方，对方在你跳跃之下钻过的时候，对方会在你着地时伺机攻击，在你受到对方使出连续技时，你会处于危险之中。不过，你只要在着地前的一刹那使出EXCEL，就会挫败对手的意图。

2. 受到翻滚攻击时，启动 EXCEL

与1相反，被对手跃过，要受到翻滚攻击的时候，不要以对手的着地为攻击目标，自己也向后跳，并发动EX-CEL。如果顺利的话，你会“无敌”地躲开对手的翻滚攻击，并从空中去启动EXCEL连续技的。

3. 对于“ローリンググリズダルブラッシュ”(RCF)，启动 EXCEL

バルログ的RCF是一种很难进行连续防御的招术，这是因为此招的空隙时间极短，因此想对他作出反击就让人立刻想到了EXCEL，我们可利用EXCEL启动时的无敌时间将这招破解。

即使你不是初玩者也该注意!
看清“防御硬直”!

■『防御硬直』指什么?

在防御对方人物出招的时候,存在不能动的一瞬间。这就称为“防御硬直”。似乎这是普遍存在的,在“防御硬直”中,你不能使出任何招式(某些游戏的反击除外)。但是我们如果能在防御硬直时间前正确地输入必杀技指令,就能以快速的反击来抵消最后时间的防御硬直,如你是初玩者,最好还是进行连续防御,以确保不受到意外伤害。

关于“防御硬直”,你要注意:因对手出的招不同,“硬直”的时间也不同。那么,拿通常技举例吧(只用按钮发出的秘技)。防御普通的通常技时,基本上双方可同时解除“硬直”,同时可以动作。但是,由于シャロン的站立重拳硬直时间短,所以防御方很难在此招结束时能有快速的反应,另外,リュウ的“旋风脚”也属于硬直时间短的招术,即便是你能够成功地进行防御,那么当他结束后双方几乎能够同时出手的。

■须注意连续防御!

所谓“连续防御”是指在己方的“防御硬直”尚未解除之际,不能不防御对方接踵而来的攻击的状况。关键是不能动作→不能动作的状态会持续的。当然,此期间你加用必杀技之类的也是不可以的。容易想到的是跳重拳→中腿铲这样的套路,只要衔接的准确,那么对方是不能作出任何反击的。

此期间你只有一直坚持防御,同时伺机反击。刚才举了シャロン站立重拳的例子,你防御后,如果想迅速作出反击是很危险的,因为对手一旦使出小腿铲,你的反击便很容易落空,如果你想使用必杀技或超必杀技进行反击的话,由于对方的小铲腿有着极高的攻击判定,因此你的反击也是不成立的。特别是在你与ガイル对战时,必须要尽最大努力去忍耐。即使你不是初玩者,也会感受到他使用了手刀后连带攻击的威力。

例如,你受到ガイル的手刀后由于他的收手极快,因此你会发现这样的情况,在手刀击中的一刹那他的跳跃攻击便马上就到了,因此在防御手刀时就要考虑到他的这种攻击特性,千万不要被手刀后的硬直时间所迷惑,那么连续防御是与他对战的重点。

顺便提一句,以上情况仅在远离对手时出现,如与他距离很近,那么以上情况便不会出现。

■寻找连续攻击的缝隙!

刚才试着举了一下ガイル及シャロン的例子,如果你以其他人物作为对手时,又该如何呢?也许你可以用必杀技反击,但如果你给对方机会的话你就要连续防御。这里有一点请大家要注意,那就是对方的牵制性攻击发出后,EXCEL的发动也是极有可能的,虽然这之间的判断有些难掌握,但是你还是要尽量去发觉对方攻击的间隙。

最后
了解一下对空技的基本技法吧!

■通常对空技的深奥境地

在EX2中,对空技的方法与以往的“街霸”系列是十分接近的。虽然在EX2中新增了EXCEL而有所改变,但基本上是相同的,好好研究一下吧。

首先,通常技的对空技很厉害,也比较重要。这一点你要记住。通常技虽不是像升龙拳那样需要输入指令,但它却是极为实用的对空技。

所以,跳是危险的举动。为了胜利,你要忍耐。

最初,通常技对空并不是那么简单地将对方打败的。首先,根据和对手之间的距离不同就有必要使用必杀技。比如与ほくと对战,距离远就用站立重踢,距离稍近一点,就用站立中拳,像这样,你必须要看准时机,瞬间做出判断。如果你反应慢了,那么你的出招就会跟不上节奏,这样你就来不及了。

也该考虑对方跳入的时机,使注意力向地面转移。通过飞行道具以及牵制技使对方落入跳跃的陷阱之内,而作为进攻方的你来说也要避免落入对方的套路之中,掌握对方的动向,使其对空技失败是摆脱困境的重点。

动作时机也是重要的。攻击方如果眼明手快,便可以逃离对方的牵制技,接下来便能找到反击的机会。这里所产生的攻击通常与跳跃重攻击为起手,而接下来的连续技便可由玩家根据自己的技术来发挥了。

像上述情况那样,攻击方和被攻击方都有许多想办法的余地。重要的是要考虑好基本技法,去理解缜密的攻防战。

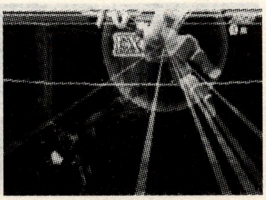
■在EX中更难解的

在EX2中,EXCEL掺入了对空技,显得更加复杂了。单纯的使用方法,就是在用“跳”跳入的时候,用EXCEL的无敌使对空技具有连续性,如果能顺利着地并且使对手处于防御不能状态,那么你就可以在着地的同时使用EXCEL连续技。

不过,你如果落地后只是本能地去防御,就会使自己的一个气力槽白费了。另外,一旦用升跳EXCEL迎击,攻防会变得更加复杂。

后面便是每位角色的招术及推荐连续技

注:(“J”:跳跃、“P”:拳、“K”脚、“EX”:EXCEL发动、“☆”SUPER COMBO。)



RYU リュウ



必杀技	波动拳	↓↘→+P
	灼热波动拳	→↘↓↙←+P
	升龙拳	→↓↘+P
	龙卷旋风脚	↓↙←+K(追加指令←+K连续攻击)
特殊技	旋风脚	→+中K
超必杀技	真空波动拳	↓↘→↓↘→+P
	真空龙卷旋风脚	↓↙←↓↙←+K(空中可)
	真·升龙拳 LEVEL3	↓↘→↓↘→+KKK

1. J 重攻击、下中 **P**、下中 **K**、重龙卷旋风脚、重龙卷旋风脚、☆真空龙卷旋风脚

2. J 重攻击、下中 **K**、重龙卷旋风脚、重龙卷旋风脚、☆真升龙拳

3. J 重攻击、**EX**"站立轻 **P**、站立轻 **K**、下中 **P**、下中 **K**、站立重 **P**、站立重 **K**、重波动拳、重龙卷旋风脚、重龙卷旋风脚"、重龙卷旋风脚、☆真空波动拳、☆真空龙卷旋风脚

■重点：重龙卷旋风脚后，到达地上时必须立即完成☆真空波动拳的指令

KEN ケン



必杀技	波动拳	↓↘→+P
	升龙拳	→↓↘+P
	龙卷旋风脚(空中可)	↓↙←+K
特殊技	前方转身	↓↙←+P
	地狱风车(空中投)	空中↓以外+中P或大P
超必杀技	升龙裂破	↓↘→↓↘+P
	神龙拳	↓↘→↓↘+K
	疾风迅雷脚	↓↙←↓↙←+K (追加指令↓↙←+K中断)

1. J 重攻击、下中攻击、重龙卷旋风脚、☆疾风迅雷脚（中途停止）、**J** 重 **P**、空中重龙卷旋风脚(**3 HIT**)

2. J 重攻击、**EX**"站立轻 **P**、站立轻 **K**、下中 **P**、下中 **K**、站立重 **P**、站立重 **K**、轻波动拳、重龙卷旋风脚"、☆疾风迅雷脚

3. J 重 **P**、空中重龙卷旋风脚、下中 **P**、下中 **K**、重波动拳、☆升龙裂破、☆疾风迅雷脚（中途停止）、下中 **K**、☆神龙拳。(**DHALSIM**、**BLANKA** 以外全部适用)

■重点:**J** 重 **P** 必须高打点并且立即 **CANCEL** 空中重龙卷旋风脚

CHUN－LI チュンリー



必杀技	百裂脚	K连打
	飞燕蹴	↓↙←+K
	スピニングバードキック	↓↘→+K
特殊技	双掌打	→+中K
	鹰爪脚	空中↓+中K
	龙星落(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	气功掌	↓↘→↓↘→+P
	千裂脚	↓↘→↓↘→+K
	霸山天升脚	↓↙←↓↙←+K
	气功掌 LEVEL3	↓↘→↓↘→+P×3

1. 飞燕蹴、下中 **P**、下中 **K**、☆千裂脚、☆气功掌、☆霸山天升脚

2. EX"**J** 重攻击、站立重 **P**、站立重 **K**、**スピニングバードキック**、鹰爪脚 **×3**"

3. (**4LEVEL** 连续技)**GUARD BREAK**(**FRIST ATTACK**)、**J** 重攻击、下中 **P**、下中 **K**、☆霸山天升脚、轻百裂脚、☆霸山天升脚、轻百裂脚、☆霸山开升脚、轻百裂脚(扣去对手 **9** 成体力**!**)

■重点：☆霸山天升脚后的百裂脚必须要出得快，而且必要是用轻百袭脚。

GUILE ガイル



必杀技	ソニックブーム	←蓄力→+P
	サマーソルトキック	↓蓄力↑+K
特殊技	フライングバスタードロップ	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	オープニングキャンビット	←蓄力→←→+P
	ダブルサマーソルトキック	↙蓄力↘↙↗+K
	ソニックブームタイフーン	←蓄力→←→+K

1. J 中 **K**→下中 **P**→下小 **K**→**ソニックブーム**(←蓄→**P**)→**オーブニングキャンビット**(←蓄→←→**P**)→**ソニックブームタイフーン**(←蓄→←→**K**)

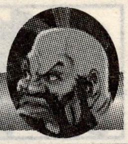
2. J 大 **P**→下小 **K**→**ソニックブーム**(←蓄→**P**)→下中 **K**→**オーブニングキャンビット**(←蓄→←→**P**)→**ソニックブームタイフーン**(←蓄→←→**K**)

3. J 中攻击（逆向攻击）→**EX**"站立小 **P**→站立小 **K**→下中 **P**→下中 **K**→站立大 **K**→站立大 **P**→站立大 **K**→**ソニックブーム**"→**オーブニングキャンビット**(←蓄→←→**P**)

4. J 大 **P**→下中 **P**→下小 **K**→**ソニックブーム**→**オーブニングキャンビット**(←蓄→←→**P**))→**ソニックブームタイフーン**(←蓄力→←→**K**)→**オーブニングキャンビット**(←蓄→←→**P**)

■重点:**ソニックブームタイフーン**后,要立即蓄力

ZANGIEF ザンギエフ



必杀技	ダブルラリアット	PPP
	クイックダブルラリアット	KKK
	グロウイングフィスト	→↓↘+P
	スクリューパイルドライバー	接近对手时摇杆一圈+P
	ロシヤンスープレックス	摇杆一圈+K
	ベアハッグ	ロシアンスープレックス的移动中按P
特殊技	フライングボディアタック	空中↓+大P
超必杀技	ファイナルアトミックバスター	接近对手时摇杆二圈+P
	スーパーストンピング	↓↘→↓↘→+K(追加指令↓↙←+K中断)
	LEVEL3 ファイナルアトミックバスター	接近对手时摇杆二圈+PPP

1. 空中↓大**P**→立小**K**→**ダブルラリアット(PPP**同按)
2. **EX(ダブルラリアット→クイックダブルラリアット)×3**
3. **スーパーストンピング(↓↘→↓↘→K)**→停止→中**K**→**グロウイングフィスト(→↓↘P)→スーパーストンピング(↓↘→↓↘→K)**
4. **J**(拉下大**P**)→下中**K**→**グロウイングフィスト(→↓↘**小**P)→スーパーストンピング(↓↘→↓↘→K)**→停止(↓↙←**K**)→下小**K**→**スーパーストンピング(↓↘→↓↘→K)**停止(↓↙←**K**)→下小**K**→**スーパーストンピング(↓↘→↓↘→K)**

■重点:停止后立刻按下小**K**,**CANCEL スーパーストンピング**

DHALSIM ダルシム

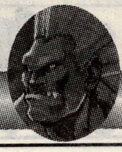


必杀技	ヨガファイア	↓↘→+P
	ヨガフレイム	↓↙←+P
	ヨガブラスト	↓↙←+K
	ヨガキャッチ	↓↘→+K
	ヨガコンタクト	ウガキャッチ后按住K不放
特殊技	ドリルキック	跳跃中↓+K
	ドリル头突	跳跃中↓+大P
	ヨガフェイク	↓↘→+KKK
	ヨガテレポート(移动技)	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK
	空中浮游(挑发)	跳跃中→↗↑↖←+K
超必杀技	ヨガインフエルノ	↓↘→↓↘→+P
	ヨガドリルキック	空中↓↘→↓↘→+K(技中用摇杆可修正攻击轨道)
	ヨガレジエンド	↓↙←↓↙←+K

1. 空中↓**K**→中铲腿(↘中**K**)→**ヨガレジエンド(↓↙←↓↙←K)→ヨガドリルキック**(空中↓↘→↓↘→小**K**)→立大**P**(长)
2. **J**大**P**→(小**ヨガドリルキック→J**大**P**)×3
3. 对空小**ヨガブラスト(↓↙←+**小**K)**→小铲腿(↘小**K**)→小**ヨガブラスト(↓↙←**小**K)**→中铲腿(↘中**K**)→**ヨガインフエルノ(↓↘→↓↘→P)**
4. **EX**(小铲腿→中铲腿)×**6**→立大**P**(短)→**ヨガインフエルノ(↓↘→↓↘→P)→ヨガレジエンド(↓↙←↓↙←K)**

■重点:**EXCEL**后使出(小铲腿→中铲腿)×**6**,不能多也不能少

BLANKA ブランカ



必杀技	エレクトリックサンダー	P连打
	ローリングアタック	←蓄力→+P
	バックステップローリング	←蓄力→+K(P中段)
	バーチカルローリング	↓蓄力↑+K
特殊技	ロッククラッシュ	→+中P
	アマゾンリバーラン	↘+大P
	サプライズフォワード(移动技)	KKK
	サプライズバック(移动技)	←+KKK
超必杀技	グランドシェイブローリング	←蓄力→←→+P
	ジャングルビート	←蓄力→←→+K
	ビーストハリケーン	空中↓↘→↓↘→+P

1. バックステップローリング(←蓄→**K**)→ビーストハリケーン(空中↓↘→↓↘→**P**)→グランドシェイブローリング(←蓄→←→**P**)→ビーストハリケーン(空中↓↘→↓↘→**P**)
2. **J**中**K**→下小**K**×**2**→ローリングアタック(←蓄→**P**)→ビーストハリケーン(空中↓↘→↓↘→**P**)→グランドシェイブローリング(←蓄→←→**P**)
3. **EX**(**J**大**K**→着地→小**P**→小**K**→中**P**→大**P**→大**K**→大**P**→大**K**)→ビーストハリケーン(←蓄→←→**P**)→ビーストハリケーン(空中↓↘→↓↘→**P**)

■重点:在使出**EXCEL**时要蓄力

BALBOG バルログ



必杀技	ローリングクリスタルフラッシュ	←蓄力→+P
	フライングバルセロナアタック	↓蓄力↑+K后P
	イズナドロップ	↓蓄力↑+K(接近对手后)P
	スカイハイクロー	↓蓄力↑+P
特殊技	ワールウインドスープレックス(空中投)	空中↑以外+中P或大P
	バックスラッシュ(移动技)	KKK
	アタッチイングクロー(折爪时)	←↓↙+P
超必杀技	ローリングイスナドロルプ LEVEL3	↙蓄力↘↙↗+K(接近对手后)↓+P
	グランドクリスタルフラッジュ	←蓄力→+←+P
	ファントムディストラクション	←蓄力→+←+K
	スカイハイイリュージョン	↙蓄力↘↙↗+P
追加技	スピニングイズナドロップ	ファントムディストラクション击中后着地←↙↓↘→+P
	グランドクリスタルフラッジュ(追加)	技中↑或↗+P或K按住不放

1. **J**大**P**→下中**K**→ファントムディストラクション(←蓄→←→**K**)→立大**K**
2. **J**大**P**→下中**K**→下中**P**→グランドクリスタルフラッジュ(←蓄→←→**P**)→ファントムディストラクション(←蓄→←→**K**)→下大**K**→ファントムディストラクション(←蓄→←→**K**)→追打(着地←↙↓↘→**P**)
3. **EX**(中**K**→大**K**→着地→下小**P**→下小**K**→下中**P**→下中**K**→下大**P**→ローリングクリスタルフラッシュ(←蓄→**P**)→グランドクリスタルフラッジュ(←蓄→←→**P**)→ファントムディストラクション(←蓄→←→**K**)→追打(着地←↙↓↘→**P**)

■重点:ローリングクリスタルフラッシュ后立即蓄力

HOKUTO ほくと

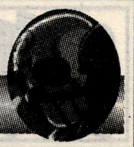


必杀技	肘激崩	↓↘→+P(追加指令→+K 连续攻击)
	振空击	↓↙←+P
	振脚击	↓↙←+K
	护流攻	←↓↙+P
特殊技	肘崩	→+大 P
	刈蹴	→+大 K
	流水	接近对手时手柄 1 圈+P
	振(移动技)	振空击或振脚击后↓↙←+P 或 K
超必杀技	气练射	↓↙←↓↙←+P
	击风技	↓↙←↓↙←+K
	连升激	↓↘→↓↘→+P
	连舞	弱 P+弱 P→+弱 K+强 P
追加技	振	←+P 或 K
	肘激崩	↓↘→+P 追加指令 (→+P 或←+P 或←+K)

1. 护流攻(←↓↙**P**,反技)→气练射(↓↙←↓↙←**P**)
2. (背后攻击)下中 **P**→下中 **P**→肘激崩(↓↘→**P**)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→肘激崩(↓↘→**P**)→掌击破(肘激崩追打)
3. 小振脚击(↓↙←小 **K**)→击风技(↓↙←↓↙←**K**)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→**J** 大 **K**→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→**J** 大 **K**→着地立即 **J** 大 **K**
4. **J** 大 **P**→下中 **P**→下中 **P**→小肘激崩(↓↘→小 **P**)→掌击破(肘激崩追打)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→肘激崩(↓↘→小 **P**)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→肘激崩(↓↘→小 **P**)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→**J** 大 **K**→立大 **K**
5. **J** 大 **P**→下中 **P**→肘激崩(↓↘→小 **P**)→击风技(↓↙←↓↙←**K**)→连升击(↓↘→↓↘→**P**)→**JEX**(**J** 大 **K**→着地→中 **P**→小 **P**→中 **K**→中 **P**→大 **K**→中 **P**)

■重点:连升击后要行前两步才跳起;于 **EXCEL** 后的招式必须用攻击判定在上半身的攻击

SKULLOMANIA スカロマニア



必杀技	スカロクラッシャー	↓↘→+P
	スカロスライダー	↓↘→+K
	スカロヘッド	→↓↘+P
	スカロダイブ	スカロヘッド后+P
	スカロトカチェフ	←↓↙+K
特殊技	スカロダルシュ/タックル	→→
	スカロバック转(移动技)	←←
	ステップインアッパー	→+中 P
	デンジャラスヒール	→+中 K
	スカロスペース(空中投)	空中↑以外+中 P 或大 P
	スカロショック(挑发)	→↘↓↙←↖↑+P
超必杀技	スーパースカロクラッシャー	↓↘→↓↘→+P
	スーパースカロスライダー	↓↘→↓↘→+K
	スカロエナジー	↓↙←↓↙←+K
	新スカロドリーム	弱 P+弱 P+→+弱 K+强 P
追加技	スカロトカチェフ	←↓↙+K(成功后) 弱 P+中 K+强 P
	スカロショック	→↘↓↙←↖↑+P

1. **J** 大 **P**→下大 **P**→**スカロクラッシャー**(↓↘→**P**)→**スーパースカロクラッシャー**(↓↘→↓↘→**P**)
2. **J** 大 **P**→下中 **K**→**スカロスライダー**(↓↘→**K**)→**スカロエナジー**(↓↙←↓↙←**K**)→**スーパースカロクラッシャー**(↓↘→↓↘→**P**)→**スカロエナジー**(↓↙←↓↙←**K**)
3. **J** 大 **P**→下中 **P**→下中 **K**→**スーパースカロスライダー**(↓↘→↓↘→**K**)→**スカロエナジー**(↓↙←↓↙←**K**)→**スーパースカロクラッシャー**(↓↘→↓↘→**P**)

■重点:**スカロエナジー**后不是立即出**スーパースカロクラッシャー**

C. JACK クラッカージャック



必杀技	ダッシュストレート	←蓄力→+P
	ダッシュアッパー	←蓄力→+K
	ファイナルパンチ	PPP(按住后松手)
	バッティングヒーロー	←↙↓↘→+P
	サッカーボールキック	←↙↓↘→+K
特殊技	アングリーフィスト	→+中 P
超必杀技	クレイジージャック	←蓄力→←→+P 技中按 P 键直拳、按 K 键勾拳
	レイジングバッファロー	←蓄力→←→+K
	ホームランヒーロー	↓↙←↓↙←+P
	グランドスラムクラッシャー	↓↙←↓↙←+K

1.J 大 P→下中 P→下中 K→ダッシュストレート(←蓄→P)→クレイジージャック(←蓄→←→P)→グランドスラムクラッシャー(↓↙←↓↙←K)→クレイジージャック(←蓄→←→P)
2.J 大 P→下中 P→下中 K→ダッシュアッパー(←蓄→K)→(クレイジージャック(←蓄→←→P)→下中 P→下大 P)×3
3.J 大攻击→下中 P→下中 K→ダッシュストレート(←蓄→P)→グランドスラムクラッシャー(↓↙←↓↙←K)→クレイジージャック(←蓄→←→P)→ホームランヒーロー(↓↙←↓↙←P)→站立中 P→バッティングヒーロー(←↙↓↘→P)

■重点:グランドスラムクラッシャー出招后立即拉后蓄力,使出クレイジージャック后立即按紧 K

D. DARK ドクトリンダーク



必杀技	DARK ワイヤー	↓↘→+P
	(击中后)↓ DARK ホールト	←+P
	DARK スパーク	DARK ワイヤー击中后一定时间起动
	KILL ワイヤー	→↓↘+P
	EX-プロシブ	↓↘→+K
特殊技	KNIFE ナイトメア	→+中 P
	DEATH スピンキック	→+中 K
超必杀技	KILL トランプ	↓↘→↓↘+P
	DARK シャックル	↓↘→↓↘+K
	EX-プロミネンス	↓↙←↓↙←+K

1. **J** 大 **P**→下中 **K**→**KILL ワイヤー**(↓↘→**P**)→**DARK ホールト**(**DARK ワイヤー**后←**P**)→**J** 大 **K**→立中 **P**→**KILL ワイヤー**(→↓↘**P**)→**KILL トランプ**(↓↘→↓↘**P**)→**EX-プロミネンス**(↓↙←↓↙←**K**)
2. **J** 大 **P**→下中 **P**→**DARK ワイヤー**(↓↘→**P**)→**DARK ホールト**(**DARK ワイヤー**后←**P**)→**J** 大 **K**→**EX**(**J** 中 **K**→中 **P**→大 **P**→大 **K**→立中 **P**→立大 **P**→立中 **K**→立大 **K**→下大 **P**→立小 **P**)→立小 **P**→立大 **K**→**KILL トランプ**(↓↘→↓↘**P**)
3. **J** 大 **P**→**EXCEL**(下中 **P**→站立中 **K**→立中 **P**→立中 **K**→立大 **P**→立大 **K**→**EX-プロシブ**(↓↘→**K**)→DARK **ワイヤー**(↓↘→**P**)→**DARK ホールト**(**DARK ワイヤー**后←**P**)→**EX-プロシブ**(↓↘→**K**)→立大 **P**→**DARK シャックル**(↓↘→↓↘**K**)→**KILL トランプ**(↓↘→↓↘**P**)

■重点:DARK **ワイヤー**后一定用 **DARK ホールト**将对手拉回

SHARON シャロン



必杀技	ゲイルハンマーハンチ	↓↘→+P(追加指令→+P或→+K连续攻击
	ハーフムーンキック	↓↙←+K
	バミューダシンフォニー	→↓↘+K
特殊技	ステップコンパンチ	→+中P
	クラッシュパンチ	→+大P
	ステップコンボキック	→+中K
	スライディングスイーパー	↘+大K
	クリムゾンテラー	接近对手时摇杆1圈+P
	フライングダブルナックル(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	シャトルコンビネーション	↓↙←↓↙←+P
	シャロンスベシャル	↓↘→↓↘→+K(追加指令↓↙←+K中断)
	ハンマーヘッドラッジュ	↓↘→↓↘→+P
追加技	クリムゾンテラー	接近对手时摇杆一圈+P
	プリゾナーシザーズ	ハーフムーンキック中(击中前) 接近对手时↑以外+K

1. J大攻击→EX"站立小P→站立小K→下中K→站立大P→站立大K→站立中K→站立大K→ゲイルハンマーハンチ(↓↘→中P·→P)"→シャトルコンビネーション(↓↙←↓↙←P)→シャロンスベシャル(↓↘→↓↘→K)
2. ゲイルハンマーハンチ(近身转一圈P)→下中K→ゲイルハンマーハンチ(↓↘→中P·→P)→ハンマーヘッドラッジュ(↓↘→↓↘→P)
3. バミューダシンフォニー(→↓↘K)→ハーフムーンキック(↓↙←小K)→ハンマーヘッドラッジュ(↓↘→↓↘→P)→シャロンスベシャル(↓↘→↓↘→K)
4. ハーフムーンキック(↓↙←中K)→下中K→ゲイルハンマーハンチ(↓↘→中P、→P)→ハンマーヘッドラッジュ(↓↘→↓↘→P)→シャトルコンビネーション(↓↙←↓↙←P)
5. J大K→下中K→ゲイルハンマーハンチ(↓↘→中P·→中P)→シャトルコンビネーション(↓↙←↓↙←P)→ハンマーヘッドラッジュ(↓↘→↓↘→P)→シャトルコンビネーション(↓↙←↓↙←P)

■重点:ハンマーヘッドラッジュ第4 HIT再CANCEL下一招超必杀技

HAYATE ハヤテ



必杀技	镰鼬	→↓↘+P
	胧月	←↓↙+K(追加指令→+K连续攻击)
	飞旋斩	→↓↘+P
	白刃转刃	←↓↙+P
特殊技	神乐崩山(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	烈震镰鼬	↓↘→↓↘→+P
	雷斩翔	↓↘→↓↘→+K
	旋阳炎·极	空中↓↙←↓↙←+P

1. J大P→立中K→飞旋斩(→↓↘大P)→旋阳炎·极(空中↓↙←↓↙←P)
2. J大P→下中K→胧月(↓↘→中K)→雷翔斩(↓↘→↓↘→K)
3. J大P→下中P→下中K→镰鼬(↓↘→小P)→烈震镰鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斩(↓↘→↓↘→K)
4. J大P→下中P→下中K→胧月(↓↘→小K)→烈震镰鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斩(↓↘→↓↘→K)→旋阳炎·极(空中↓↙←↓↙←P)
5. EX[(镰鼬(↓↘→小P)→胧月(↓↘→小K)×3→大飞旋斩]
6. J大P→下中P→下中P→镰鼬(↓↘→小P→烈震镰鼬(↓↘→↓↘→P)→雷翔斩(↓↘→↓↘→K)→旋阳炎·极(空中↓↙←↓↙←P)

■重点:烈震镰鼬第4 HIT立刻CANCEL雷翔斩

KAIRI カイリ



必杀技	魔龙裂光	→↓↘+P
	神气发动	↓↘→+P
	魍魎涡旋	↓↙←+K (追加指令←+连续攻击)
特殊技	龙武	→+中K
	龙刃脚	空中↓+中K
	真空支配(移动技)	→↓↘或←↓↙+PPP或KKK同时按
超必杀技	瘴鬼发动	↓↘→↓↘→+P
	神鬼发动	空中↓↘→↓↘→+P
	豺狼凶手	↓↙←↓↙←+P
	雅龙灭蹴	空中↓↘→↓↘→+K
	凶邪连舞 LEVEL3	弱P+弱P+→弱K+强P

1. 龙舞、下中K、神气发动、☆神气发动↓↘→↓↘→+P
2. J重K、下中P、下中K、神气发动、☆豺狼凶手、☆神气发动、☆雅龙灭蹴
3. GUARD BREAK(FRIST ATTACK)、J重K、下中P、下中K、神气发动、☆豺狼凶手、☆雅龙灭蹴、☆豺狼凶手

■重点:在☆雅龙灭蹴到达地面的一瞬间CANCEL☆豺狼凶手

SHADOWGEIST シャドウガイスト

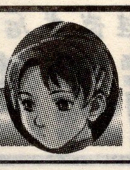


必杀技	デスクラッシャー	↓↘→+P
	デスブレイク	←↓↙+K
	デスブレス	↓↘→+K
	デスソードキック	空中↓↙←+K
	デスサマー	空中↓↘→+K
特殊技	ステップインアッパー	→+中P
	デスヒール	→+中K
	デスエスケープ(移动技)	←←
	デスショック(挑发)	→↘↓↙←↖↑+P
超必杀技	スーパーテスクラッシャー	↓↘→↓↘→+P(空中可)
	デスガバメント	↓↘→↓↘→+K
	デスドリーム(地上)	弱P+弱P+→+弱K+强P
	デスドリーム(空中)	摇杆二圈+P
	デスエナジー	↓↙←↓↙←+P

1. J重K、下中K、重デスクラッシャー、☆デスエナジー
2. デスブレイク、下中P、中デスクラッシャー、☆デスガバメント
3. J重K、下中K、中デスクラッシャー、☆デスガバメント、中デスクラッシャー、☆スーパーテスクラッシャー、☆デスエナジー

■重点:中デスクラッシャー的第3 HIT开始会把对手击离地面,所以必须在第2HIT以前CANCEL超必杀技

NANASE 七濑



	招式	指令
必杀技	天升棍	→↓↘+P
	三连棍	↓↘→+P(追加指令→+P连续攻击) (追加指令↑+P天升棍变化可能)
	霞风	↓↙←+K(追加指令K连续攻击)
	月镜牡丹	←↓↙+P(按住P使技发生变化)
特殊技	流水(特殊投)	接近对手时摇杆1圈+P
超必杀技	弥生投棍技	↓↙←↓↙←+P (技中用摇杆修正棍的攻击轨道) (技中按PPP停止棍的移动)
	十六夜烈棍	↓↘→↓↘→+P

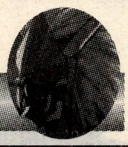
1. →↓↘+拳键、↓↘→+重拳键

2. 对手在版边↓↙←+中脚键(之后按中脚键、中脚键)、下中拳、↓↘→+拳键(之后按→拳键、→拳键)

3. 前跳重脚、**EXCEL** 发动(中脚、→↓↘+拳键、↓↘→+拳键、→↓↘+拳键、↓↘→+拳键、“之后按→拳键”、→↓↘+拳键、↓↘→+拳键“之后按→拳键、→拳键”)、↓↘→↓↘+拳键、↓↙←↓↙←+拳键(空中使出)

■重点:**EXCEL** 的准确度是最重要的一环

GARUDA ガルダ



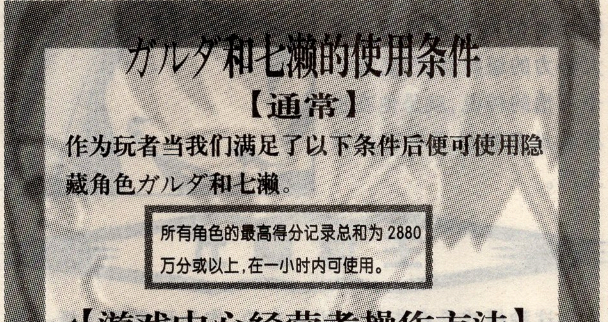
	招式	指令
必杀技	鬼斩	→↓↘+P
	轰牙	←↙↓↘→+K
	袭牙	↓↘→+P
	雷牙	→↓↘+K
	蛇斩	←↓↙+P
特殊技	舞(移动技)	→↓↘+PPP同时按
	袭鬼(空中投)	空中↑以外+中P或大P
超必杀技	鬼燕舞	↓↙←↓↙←+P(空中可)
	鬼燕翔	↓↘→↓↘→+P
	苍魂弹	↓↙←↓↙←+K

1. 跳前重脚、下中拳、袭牙(↓↘→**+P**)、苍魂弹(↓↙←↓↙←**+K**)、鬼燕翔(↓↘→↓↘→**+P**)、鬼燕舞(↓↙←↓↙←**+P**)

■:重点:苍魂弹:↓↙←↓↙←**+K**、之后要立即 **CANCEL** 鬼燕翔:↓↘→↓↘**+P**

●由于 **GARUDA** 的普通技与超必杀技之间的硬直时间短，因此可开发出许多连续技,请玩家自己试一试。

ガルダ和七濑的使用条件



【通常】

作为玩者当我们满足了以下条件后便可使用隐藏角色ガルダ和七濑。

所有角色的最高得分记录总和为2880万分或以上,在一小时内可使用。

【游戏中心经营者操作方法】

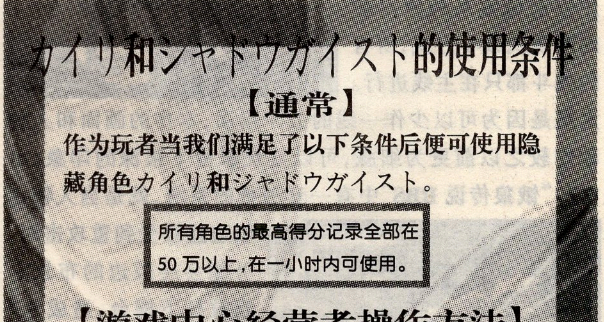
在测试模式的色彩调整画面中进行以下操作。但是,要注意在电源切断前使用二人,当电源切断后所有操作效果取消。

「色彩调整画面」、1P 侧按以下顺序输入指令
中K→大K→大P→中P→小K→大K→大P→小P→大K→小K→小P→大P→中K→小K→小P→中P
如无效可再次进行以上操作

成功后画面内会有成功信息提示



カイリ和シャドウガイスト的使用条件



【通常】

作为玩者当我们满足了以下条件后便可使用隐藏角色カイリ和シャドウガイスト。

所有角色的最高得分记录全部在50万以上,在一小时内可使用。

【游戏中心经营者操作方法】

在测试模式的色彩调整画面中进行以下操作。但是,要注意在电源切断前使用二人,当电源切断后所有操作效果取消。

「色彩调整画面」、1P 侧按以下顺序输入指令
弱P→弱P→弱K→强K→中P→弱P→弱K→中K→弱K→中K→中P→弱P→强K→中K→中P→强P
如无效可再次进行以上操作

成功后画面内会有成功信息提示



KONAMI 继武术后的又一3D格斗力作!

RB 饿狼传说 SPECIAL

DOMINATED MIND

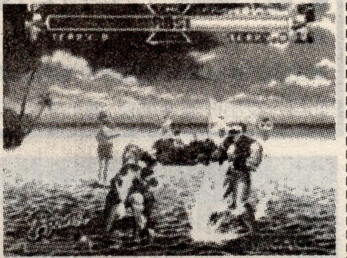
机种:PS　厂商:SNK　类型:对战 ACT

饿狼传说的新特集

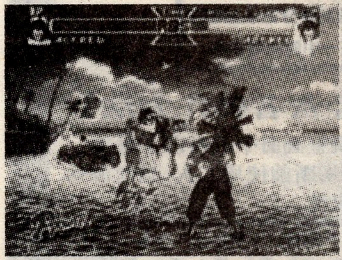


在以前的街机上和 **SS** 上都曾经出过“**RBS**”这款游戏,而且受到了很多玩家的欢迎,但在 **PS** 上这款“**RBS**”却是与以前的有很大不同,所以可以说是一部饿狼传说系列的新特集。

与以往的主要区别在下面几方面,首先最令人注目的是新人物的登场。在这次的 **PS** 版中新角色阿尔弗雷德突然登场了,此人物实力不俗,他的最大特点是动作敏捷。其次的不同点是在系统方面,本游戏不再延用以前饿狼系列所习惯的两线式战斗方式,所有的战斗都只在主线进行。



大概是因为可以少作一线的战斗场面,本作的画面和人物动作较之以前更为细腻,可以给玩家留下很深的印象。以前的“饿狼传说 **RBS**”中有一套独特的系统,就是当人物在版边连续受到重攻击时,可能会连版边的布景一起被打下擂台,造成 **HP** 没消耗光就失败的状况,这套系统在本作中有所改变,即使被这样攻击也不会立即气绝。



精彩的片头动画

本作的片头动画极有特色,它以新人物阿尔弗雷德为中心,就像叙述一段故事一样,将画工精美的一幅幅画面展现在玩者的面前,使玩家可以基本了解到新人物的背景。



模式介绍

作为对战格斗游戏,它的模式必然有故事模式(也就是单打模式)和 **VS** 模式(即对打模式),在本游戏中还特别增设了一个很特殊的“生存模式”。生存模式在本游戏中是很重要的,它影响着操作的基本系统。

下面将就故事模式和生存模式为广大玩家作一个简单的介绍。

故事模式

这次战斗中的原凶究竟是什么呢?他的目的又是什么呢……!?这就是故事模式要为你解决的谜题。当你选择故事模式并且坚持到最后时作为关底的神秘人物就会出现。这个男人名字叫作赫瓦伊特(ホワイト),他是在失去统治者的南部城镇拥有极大势力的组织首领。还有一个可怕的传说,就是他在世界各地都建设了自己的兵工厂。



生存模式

这种模式是在街机中所没有的。作为玩家要选择一个角色在擂台上逐一和 **21** 位战士过招,并把他们全部击倒,而在此过程中每过一局并不会将玩家所使用角色的生命值全部补满,而只是补一小部分,这可以说是对玩家的一个重大的挑战,本模式可谓残酷。

吉斯的挑战

在上回的故事中本该已死去的 **BOSS** 吉斯·霍华德在本故事中又复活了(真是条打不死的硬汉),他可能在游戏中向你挑战。根据你选择的故事模式的难度不同,吉斯登场的条件也就不同,总之是要得到足够的格斗点数吉斯才会出现,难度越高所需点数也就越多。一般吉斯会在第二关到第八关之间出现与你对战,若你可以一局不输的清版,在结尾后还可观赏到原画设定。

PS版所独有的SPECIAL键位设定



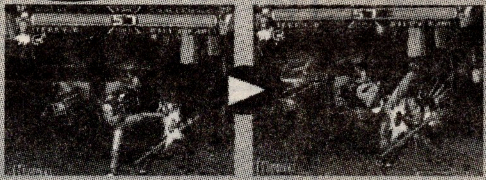
在PS版的"RBS"上进行格斗时不必费尽心力去记所使用角色的所有招式，只要你使用SPECIAL键位设定，就可以轻松地发出指令繁琐必杀技。使用这种设定时，手柄上方的R1、R2、L1、L2四个键各代表四种指令输入。在初使时这四个键所代表的四种必杀技是固定的，在战斗中只需按其中一个键就可以发出所对应的必杀技，很简单吧！

当你使用某个角色在生存模式中清版后，你所使用过的所有必杀技和特别技都会被记录下来。此后你再进行键位设定时就可以把这些指令设定到四个SPECIAL键上，这样随时都可以发出你所需要的必杀技，甚至是躲避指令或超必杀技等等。

多彩的实用连续技介绍

在PS版的《饿狼传说RBS》中，有一部分必杀技、超必杀技和潜在能力可以发动终结技，使用普通技组合的连续技也依旧存在。当有机会击中对方时，如果可以发动连续技将会扣除敌方大量的生命值，比起单一的一次性攻击要有用得多。下面介绍本游戏中的种连续技的组合方式，希望对各位玩家的攻关有所帮助。

组合1 普通技的连续技

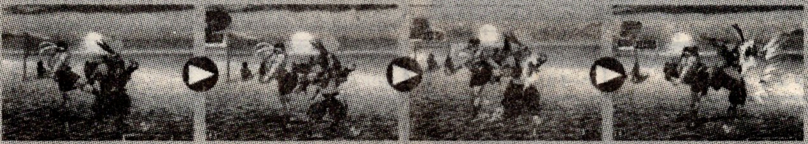


在使用强力的连续技之前首先要掌握普通技组合出的连续技，只需顺序按钮即可发出这种连续技。

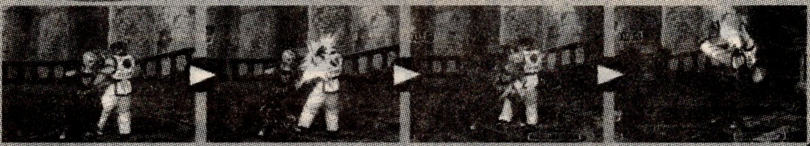
组合2 运用特殊攻击的连续技以及使用固定套拳的连续技

饿狼系列的一个特点就是有"特殊技"的设定。特殊技也需要用方向键配合拳脚才能发出，但又有区别于必杀技，被敌方防御后不会对敌方造成伤害。但是这种攻击方式一般都有不同的特殊效果，比如防御不能、击飞攻击等等，由于它的攻击预备时间较长，所以单独使用效果不佳，最好接在连续技中。下面就以东丈和布鲁・玛丽为例介绍一下这种连续技。

东丈 远距离K▶S▶S▶↓↘→+S

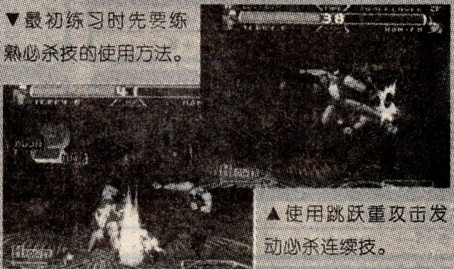


布鲁・玛丽 P▶P▶S▶↘↘+S



组合3 接出必杀技的连续技

在所有的连续技中，这种攻击方式是最有破坏力的，但是使用的方法要比前几种方式难一些。有的人一部分必杀技在发招之前有很长时间的预备姿式，这种技不适合用于连击中。在初练这种攻击方式时，可先使用较容易发出的必杀技，比如说P连打之类；当练习到一定熟练度时就可以尝试接出超必杀或潜在能力，打出终结攻击了。为了成为真正的格斗大师，勤练这种攻击吧！

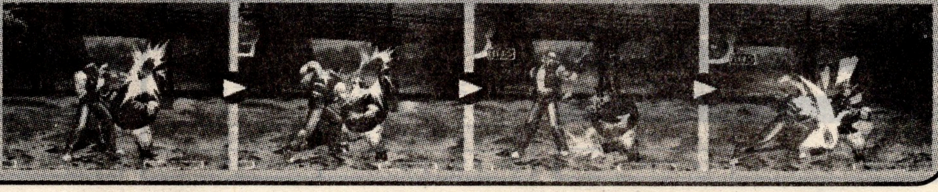


▼最初练习时先要练熟必杀技的使用方法。

▲使用跳跃重攻击发动必杀连续技。

特瑞・伯加德

P▶S▶S▶→↓↘+P



一击逆转的终结技

本游戏采用了新的系统，在连击中可以使出超必杀技或潜在能力作为终结技，达到一击逆返的效果。当自己的生命值见红怒值全满时就可使出终结技，可以扣除敌方一条以上的生命值。基本使用方法是普通技→终结可能技→终结技，比如不知火舞利用跳重击→下蹲轻拳→龙炎舞→月下乱牡丹，可打掉对方生命槽一条整。

特瑞·伯加德

终结技	指令
トリプルゲイザー	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
パワーダンク	→↓↘+K
ライジングタツクル	↓↑+P
クイツクバーン	→↓↘+P
パワーウエイブ	↓↘→+P

安迪·伯加德

终结技	指令
斩影裂破	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
斩影拳·弱	↙→+P
斩影拳·强	↙→+S
暗浴蹴	←↓↙+K
飞翔拳	↓↙←+P

东丈

终结技	指令
スライドスクリュー	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
タイガキキツク	→↓↘+K
爆裂拳	P连打
プレッシヤーニー	→↓↘+S
ハリケーンアパー	←↙↓↘→+P

布鲁·玛丽

终结技	指令
M. ダイナマイト SW	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
フエイスロツク	ハーチカルアロー后↙→+S

金家藩

终结技	指令
凤凰天舞脚	空↓↘→+S
终结可能技	指令
飞翔脚	跳跃中↓+K

望月双角

终结技	指令
无惨弹	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
铁钉打	↓↘→+P
雷神愚	→↓↘+K

弗兰克·巴什

终结技	指令
ハルマゲドン B.	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
ダブルコング	↓↙←+K
ザッパー	→↘→+P

山崎龙二

终结技	指令
ドリル	接近对手时摇杆一圈+S
终结可能技	指令
蛇使(前方)	↓↙←+K
裁之匕首	→↙→+P

不知火舞

终结技	指令
月下乱牡丹	→↙→+S
终结可能技	指令
花蝶扇·弱	↓↘→+P
花蝶扇·强	↓↘→+S
龙炎舞	↓↙←+P
超必杀忍蜂	→↙→+K+S

洪福

终结技	指令
カデンツァ的岚	ヒベフヒベフ+S
终结可能技	指令
制空烈火棍·弱	→↓↘+P
制空烈火棍·强	→↓↘+S
电光石火的地	←→+K
炎之种马	↓↙←+P

吉斯·霍华德

终结技	指令
デッドリーレイブ	↓↙←→+P·P·P
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+K+S
终结可能技	指令
烈风拳	↓↙←+P
ダブル烈风拳	↓↙←+S

比利·凯恩

终结技	指令
超火炎旋风棍	↓↘→↓↘→+K+S
终结可能技	指令
三节棍中段打	←→+P
火龙追击棍	↓↙←+K

阿尔弗雷德

终结技	指令
ショックストール	空中↓↙←+K+S
ウエーブライダー	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
クリティカルウイング·弱	↓↙←+P
クリティカルウイング·强	↓↙←+S
ダイバージエンス	↓↘→+P
メーデーメーデー	空中↓↙←+K

达克·京

终结技	指令
ダックダンス	↓↓+P+K+S
R·パニッシヤー	←→←→+K+S
D·パニッシヤー	→↘↓+K+S
D·ギャリパー	↓↙←↙←+K+S
B·バリケーン	↓↘→↘→+K+S
终结可能技	指令
ヘッドスピンA·弱	↓↘→+P
ヘッドスピンA·强	↓↘→+S
フライングスピンA	空↓↙←+P
ダンシングダイブ	↓↙←+K
ネオブレイクストーム	→↓↘+K
ビートラッシュ	→←→+S

陈先生

终结技	指令
天地崩落无尽炮	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
气雷炮(前方)	↓↘→+P
气雷炮(后方)	→↓↘+P

劳伦斯·布拉德

终结技	指令
ファイナルデス·BD	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
BD. サーベル·弱	↓↘→+P
BD. サーベル·强	→↓↘+S
BD. フラッシュ	↓↘→↓↘→+K+S

唐福禄

击放	↓↘→↓↘→+S
怒颜炮	↓↘→+P
冲波	↙→+P
大冲波	↙→+S
烈千脚	→↓↘+S

秦崇秀

终结技	指令
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+S
终结可能技	指令
帝王天眼拳·弱	↓↘→+P
帝王天眼拳·强	↓↘→+S
帝王天耳拳·弱	→↓↘+P
帝王天耳拳·强	→↓↘+S

秦崇雷

终结技	指令
帝王宿命拳	↓↘→↓↘→+K+S
终结可能技	指令
帝王神足拳	→→+P
帝王天眼拳·弱	↓↘→+P
帝王天眼拳·强	↓↘→+S
帝王天耳拳·弱	→↓↘+P
帝王天耳拳·强	→↓↘+S

鲍伯·威尔逊

终结技	指令
マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+S
终结可能技	指令
ローリングタートル	↓↙←+K
サイドワインダー	ガード中↓↙←+S
フロッグハンティング	ホーネットアタツク后←→→K+S
バイソンホーン·强	↓↑+S
H·ヘッジホツグ	↓↙←+P

沃夫甘·克劳

终结技	指令
カイザーウエーブ	←↗+K+S
终结可能技	指令
上段ブリッツボール	↓↙←+P
下段ブリッツボール	↓↙←+S



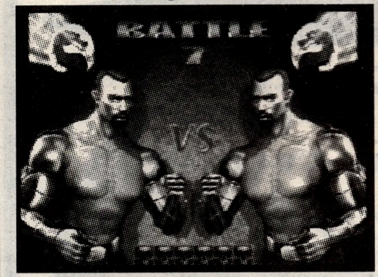
著名格斗系列"真人快打"的又一作！

真人快打 4

MORTAL KOMBAT 4

机种：PS　厂商：MIDWAY　类型：对战 ACT

JAX



必杀技

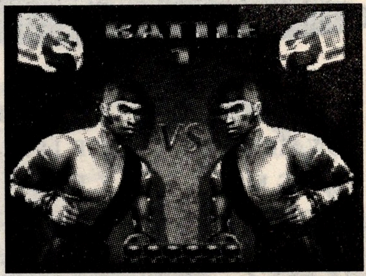
WEAPON	D. F. HP
GROUND WAVE	F. F. D. LK
DASH PUNCH	D. B. LP
BACKBREAKER	BLK(INAIR)
FIREBALL	B. F. LP
MULTI－SLAM	LP(RN＋BLK＋HK) (HP＋LP＋LK) (HP＋BLK＋LK) (HP＋LP＋HK＋LK)

惊心动魄之终结技

FATA LITY	(HOLD LK FOR 3 SECS) F. F. D. F＋BELEASE
FATA LITY Ⅱ	B. F. F. D＋BLK
SPIKE FATALITY	F. F. B＋HP
FAN FATALITY	F. F. B＋LK

注：出招表中D表示下，U表示上，F表示前，B表示后。除方向以外，HOLD表示按住，RELEASE表示松手，RN表示防御。此后表示方法皆同。

KAI



必杀技

WEAPON	D. B. LP
FALLING FIREBALL	B. B. HP
RISING FIREBALL	F. F. LP(空中可)
AIR FIST	D. P. HP
SUPER ROUNDHOUSE	D. F. LK
HANDSTAND	BLK＋LK(HOLD LP SPIN) (LK/HK KICKS)

惊心动魄之终结技

FATA LITY	(HOLD BLK)U. F. U. B＋HK
FATA LITY Ⅱ	U. U. U. D＋BLK
SPIKE FATALITY	B. F. D＋HK
FAN FATALITY	F. F. D＋BLK

SHINNOK



必杀技

WEAPON	B. F. LP
JAREK	B. B. B. LK
SUB－ZERO	D. B. LP
SCORPION	F. B. LP
REIKO	B. B. B. BLK
LIU KANG	B. B. F. HK
SONYA	F. D. F. HP
QUAN CHI	B. F. B. F. LK
CAGE	D. D. HP
KAI	F. F. F. LK
FUJIN	F. F. B. HK
RAIDEN	D. F. F. HP
REPTILE	B. B. F. BLK
JAX	F. D. F. HK
TANYA	B. F. D. BLK

注：此人必杀技皆为变身。

惊心动魄之终结技

FATA LITY	D. B. F. D＋RN
FATA LITY Ⅱ	D. U. U. D＋BLK
SPIKE FATALITY	D. F. B＋HP
FAN FATALITY	D. D. F＋HK



LIU KANG



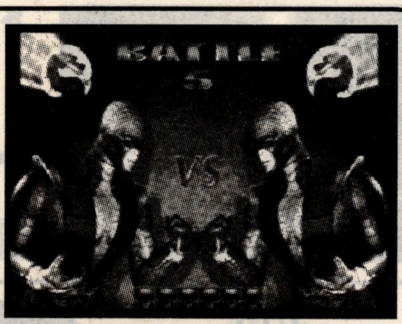
必杀技

WEAPON	B. F. LK
HIGH FIREBALL	F. F. HP(ALSO IN AIR)
LOW FIREBALL	F. F. LP
FLYING KICK	F. F. HK
BICYCLE KICK	HOLD LK FOR 3 SECS THEN RELEASE

惊心动魄之终结技

FATA LITY	F. F. F. D + HK + LK + BLK
FATA LITY II	F. D. D. U + HP
SPIKE FATALITY	F. F. B + HK
FAN FATALITY	F. F. B + LP

REPTILLE



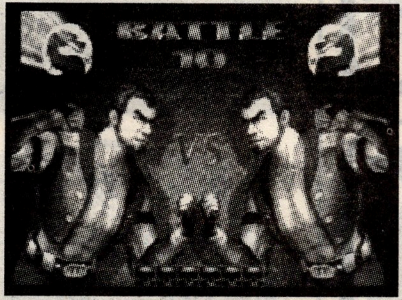
必杀技

WEAPON	B. B. LK
ACID SPIT	D. F. HP
DASHING PUNCH	B. F. LP
INVISBILITY	BLK + HK
SUPER KRAWL	B. F. LK

惊心动魄之终结技

FATA LITY	(HOLD HP + HK + LP + LK)U
FATA LITY II	U. D. D. D + HP
SPIKE FATALITY	D. D. F + HK
FAN FATALITY	D. F. F + LP

JAREK



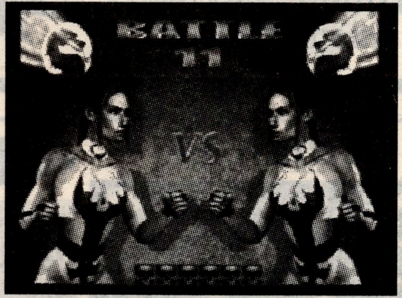
必杀技

WEAPON	F. F. HP
CANNONBALL ROLL	B. F. LK
GROUND SHAKER	B. D. B. HK
TRI - BLADE	D. B. LP
VERTICAL	F. D. F. HP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	F. B. F. F + LK
FATA LITY II	U. U. F. F + BLK
SPIKE FATALITY	B. F. F + LP
FAN FATALITY	F. D. F + HK

TANYA



必杀技

WEAPON	F. F. HK
FIREBALL	D. F. HP
AIR FIREBALL	D. B. LP(空中)
SPLIT KICK	F. D. B. LK
CORKSCREW KICK	F. F. LK

惊心动魄之终结技

FATA LITY	D. D. U. D + HP + BLK
FATA LITY II	D. F. D. F + HK
SPIKE FATALITY	F. F. F + LP
FAN FATALITY	B. F. D + HP

QUAN CHI



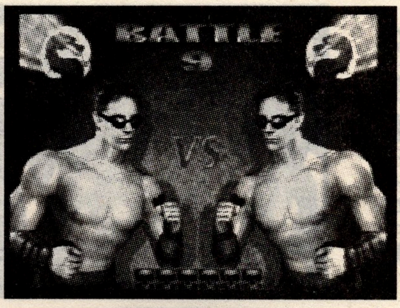
必杀技

WEAPON	D. B. HK
AIR THROW	BLK(IN AIR)
TELE STOMP	F. D. LK
FLYING SKULL	F. F. LP
SLIDE KICK	F. F. HK
WEAPON STEAL	F. B. HP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	(HOLD LK FOR 5 SECS)F. D. F + RELEASE
FATA LITY II	U. U. D. D + LP
SPIKE FATALITY	F. F. B + LK
FAN FATALITY	F. F. D + HP

JOHNNY CAGE



必杀技

WEAPON	F. D. F. LK
SHADOW KICK	B. F. LK
SHADOW SUPERCUT	B. D. B. HP
HIGH FIREBALL	D. F. HP
LOW FIREBALL	D. B. LP
SPLIT RUNCH	BLK + LP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	F. B. DD + HK
FATA LITY II	D. D. F. D + BLK
SPIKE FATALITY	B. F. F + LK
FAN FATALITY	D. F. F + HK

REIKO



必杀技

WEAPON	D. B. HP
TELEPORT SLAM	D. U(BLK CLOS)
CIRCULAR TELEPORT	B. F. LK
FLIP KICK	B. D. F. HK
SHURIKENS	D. F. LP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	F. D. F. LP + BLK + HK + LK
FATA LITY II	B. B. D. D + HK
SPIKE FATALITY	F. F. D + LK
FAN FATALITY	D. D. B + LP

SCORPION



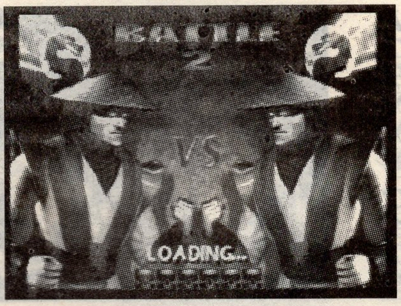
必杀技

WEAPON	F. F. HK(SWORD SPIN)D + LP
SPEAR	B. B. LP
TELEPORT PUNCH	D. B. HP(ALSO IN AIR)
AIR THROW	BLK(IN AIR)
BREATHE FIRE	D. F. LP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	B. F. F. B + BLK
FATA LITY II	B. F. D. U + HP
SPIKE FATALITY	B. F. F + LK
FAN FATALITY	F. D. D + LK

RAIDEN



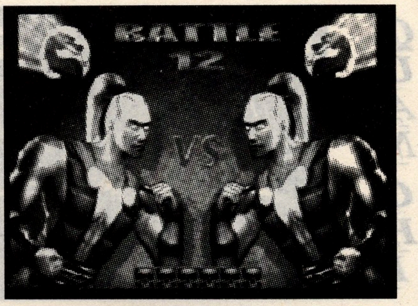
必杀技

WEAPON	F. B. HP
TORPEDO	F. F. LK(ALSO IN AIR)
TELEPORT	D. U
LIGHTNING BOLT	D. B. LP

惊心动魄之终结技

FATA LITY	(HOLD BLK)F. B. U. U+HK
FATA LITY II	D. U. U. U+HP
SPIKE FATALITY	F. F. D+LP
FAN FATALITY	D. F. B+BLK

FUJIN



必杀技

WEAPON	B. B. LP
WHIRLWIND SPIN	F. D(HOLD LP)
DIVE KICK	D+LK(IN AIR)
TORNADO LIFT	F. D. F. HP
SLAM(AFTER LIFT)	B. F. D. LK
RISING KNEE	D. F. HK

惊心动魄之终结技

FATA LITY	RN+BLK(5 TIMES)
FATA LITY II	D. F. F. U+BLK
SPIKE FATALITY	B. F. B+HP
FAN FATALITY	D. D. D+HK

SONYA



必杀技

WEAPON	F. F. LK
FIREBALL	D. F. LP
LEG GRAB	D+LP+BLK
SQUARE WAVE PUNCH	F. B. HP
VERTICAL BICYCLE KICK	B. B. D. HK
AIR THROW	BLK(IN AIR)
FRONT FLIP KICK	B. D. F. LK

惊心动魄之终结技

FATA LITY	D. D. D. U+RN
FATA LITY II	U. D. D. U+HK
SPIKE FATALITY	F. D. F+HP
FAN FATALITY	D. B. B+HK

SUB-ZERO



必杀技

WEAPON	D. F. HK(WAND FREEZE)B+LP
ICE BLAST	D. F. LP
ICE CLONE	D. B. LP
SLIDE	LP+BLK+LK

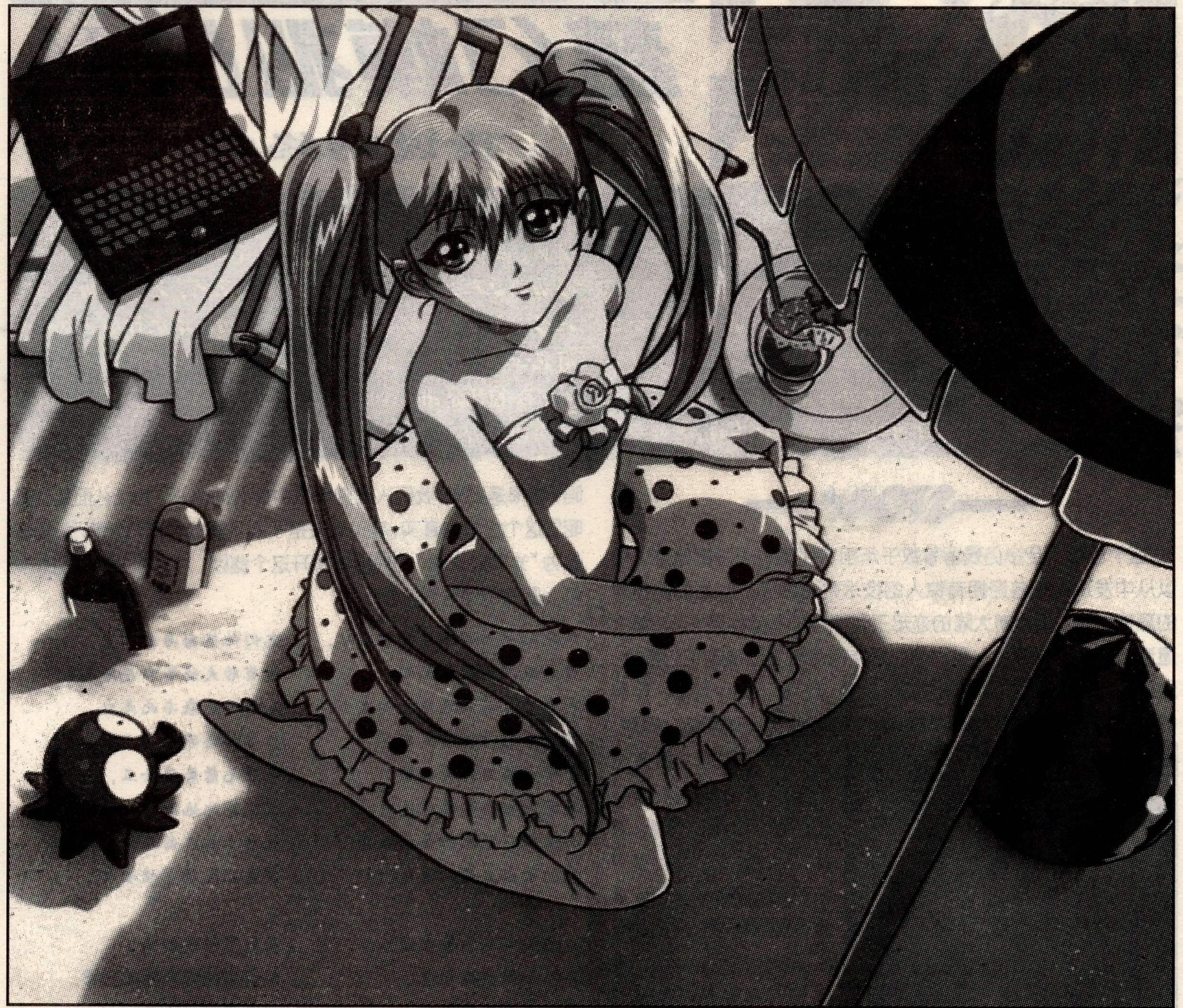
惊心动魄之终结技

FATA LITY	F. B. F. D. HP+BLK+RN
FATA LITY II	B. B. D. B+HP
SPIKE FATALITY	D. D. D+LK
FAN FATALITY	(HOLD BLK) D. U. U. U+RE-LEASE+HK

完全攻略

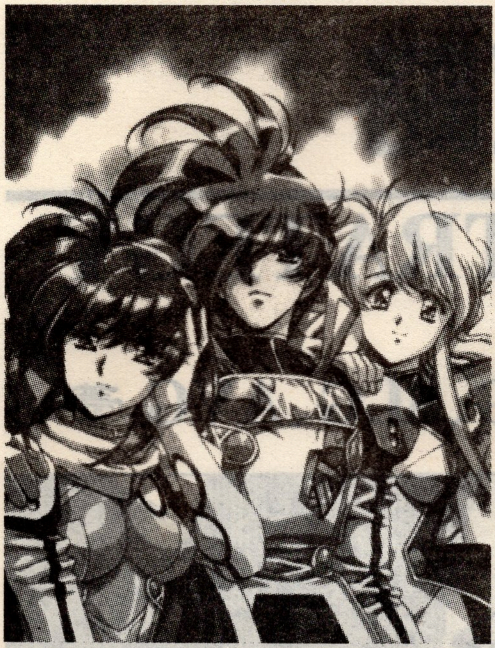
COMPLETE STRATEGY

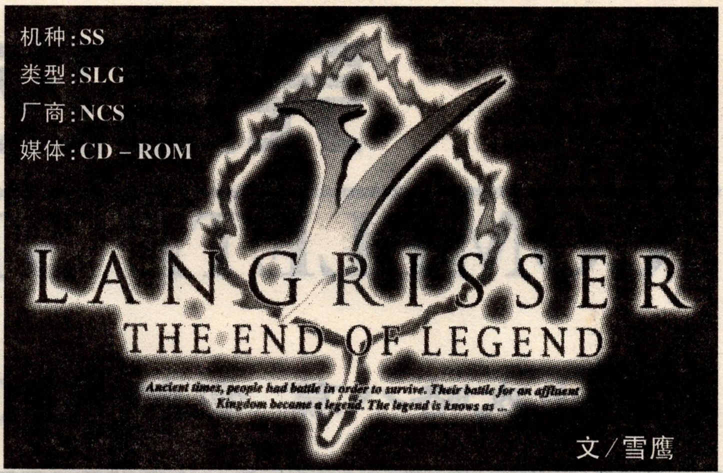
共计攻略八篇，包括 RPG、SLG、AVG 等



特别推荐

梦幻模拟战 V (SS)
侦探神宫寺三郎 (SS、PS)
东京魔人学园剑风帖 (PS)





梦幻模拟战V

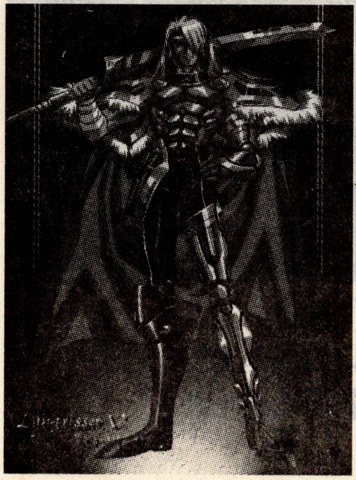
~传说的终结~

伴随我们走过7年的《梦幻模拟战》系列终于为其长久的圣剑战争打上了休止符，所有的谜题都将在此一一解开，传说就此而告终。

今作的战斗系统是将前四个作品取其精华融合在一起，既回复以往主将、士兵单独作战法，又继承了Ⅳ代的行动顺位制，此外还在行动顺位制上增加了行动点数。也就是说，当角色行动时是有点数计算的，攻击等行动亦被计算在内。如果要移动后再攻击的话会受到点数限制，移动过多消耗了攻击所必需的点数时，即使角色移动到敌人身边也是不能攻击的；反之，只要行动点数足够，角色亦可以移动后攻击再移动。本次行动点数没有完全耗尽的话，会将剩余值加入下一轮的行动上。另外，今作还采用了MD版Ⅱ代的佣兵混合制，可带两种不同的兵种。

STORY

这个世界上至今仍残留着数千年前古代魔导王国的遗迹，可以从中发现他们曾经拥有惊人的技术并造就了足以压制此世界的恐怖力量。伊雷斯大陆的连邦王国地方领主基扎洛夫，在某个遗迹的石碑上发现了一首古诗。对昔日魔导王国遗留下的技术、魔导装置等深有研究的基扎洛夫，产生了追寻不死以及统一世界的野心，越发深入研究那魔导力量，并不惜采用人体实验。但是，



基扎洛夫在看过那首古诗后，内心对古代魔导王国产生了深深的恐惧。为什么我们所居住的世界会有那么多战乱？为什么会有魔族存在？古代魔导王国是怎样灭亡的？这首古诗究竟想要告诉我们什么？基扎洛夫知道传说也有真实之处，例如圣剑兰古莉莎确实是存在的，那么难道这首古诗所描述的传说也是真实的吗？如果是那样，我们人类究竟是为什么而战斗？为什么而生存的呢？这个世界的真实，基扎洛夫是不能了解的也无法知晓了，那么做为“光辉之末裔”的你能够解开这个谜团、为千年来的圣剑战争打上圆满的句号吗？

红色的姐姐乃无慈悲的女王，
持着威严俯视着我们；
蓝色的妹妹乃无慈悲的战士，
只冷冷地俯视着我们。
空中的船乃死神之翼，
将我们的灵魂运往地狱。
向上仰望的我们是被虐者，
充满着怒火藐视着天。

我们的愤怒与此天空，
所有的大地皆燃烧殆尽；
我们的悲哀与此天空，
所有的海洋皆万尺寒冰。
终于无慈悲的女王，
被驱逐此地巡游四方。
然后无慈悲的妹妹，
静静地沉睡等候姐姐。

红色的姐姐和蓝色的妹妹，
二人并列在夜空中。
席卷而过的战之炎，
叹息、悲伤、愤怒、欢笑…
我们紧握着拳，
我们将矢飞射，
无慈悲的姐妹漠视着，
依然继续其生存之道。

残留下憎恨的语言，
向着被冻结的星之世界，
永远旅行的女王，
经过200年的岁月，
再度飞舞在这片大地上。
不幸的种子扎了根，
狂气的剑被挥舞着，
此世的一切皆被剥夺。

1. 首先为大家介绍设问的流程

职业进化表决定

- 设问 1
- 设问 2
- 设问 3
- 设问 4

设问 5

"优しさ"	(6A 入)
"决断力"	(6B 入)
"勇气"	(6C 入)
"力强さ"	(6D 入)

设问 6 A

"能动的反应"	(7B 入)
"受动的反应"	(7A 入)
"怀疑的反应"	(7C 入)
"无反应"	(7D 入)

设问 6 B

"不断の意志"	(7C 入)
"恋人や亲友"	(7B 入)
"时の流れ"	(7D 入)
"神の奇迹"	(7A 入)

设问 6 C

"友情や爱"	(7B 入)
"不屈の斗志"	(7C 入)
"无私の心"	(7A 入)
"强い执念"	(7D 入)

设问 6 D

"聪明な头脑"	(7D 入)
"高い战斗能力"	(7C 入)
"强い精神力"	(7A 入)
"人の能力を～"	(7B 入)

设问 7 A

"光の女神を～"	(8A 入)
"混沌の神を～"	(8D 入)
"神を信仰～"	(8C 入)
"素体の意志～"	(8A 入)

设问 7 B

"紫"	(8A 入)
"白"	(8C 入)
"黄"	(8D 入)
"赤"	(8B 入)

设问 7 C

"虎"	(8A 入)
"狼"	(8D 入)
"马"	(8C 入)
"鹰"	(8D 入)

设问 7 D

"富と权力"	(8C 入)
"永远の美"	(8B 入)
"失われた知识"	(8A 入)
"霸者の战术"	(8D 入)

设问 8 A

"全てを支配～"	(9A 入)
"神になるため"	(9D 入)
"平和な～"	(9B 入)
"人々の幸福～"	(9C 入)

设问 8 B

"热き魂を～"	(9D 入)
"钢のごとき～"	(9C 入)
"爱のために～"	(9B 入)
"义を贯く者"	(9A 入)

设问 8 C

"本能の～"	(9D 入)
"复旧心に～"	(9C 入)
"命令逐行の～"	(9A 入)
"战いを～"	(9B 入)

设问 8 D

"奇袭作战"	(9C 入)
"物量作战"	(9B 入)
"情报战"	(9A 入)
"心理战"	(9C 入)

※设问 4 选择"エメラルド"，则设问 10 之后强制进入设问 9C，在解答 9C 之后便会直接进入设问 11。

- 设问 9 A
- 设问 9 B
- 设问 9 C
- 设问 9 D
- 设问 10
- ※设问 9 C
- 设问 11
- アイラム选择

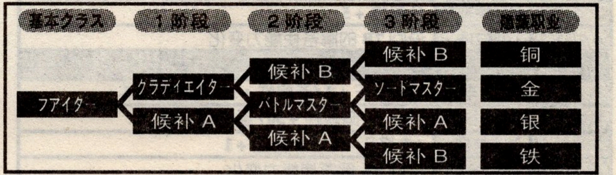
●帮你理解设问的全流程

2. 设问 1&2 对职业进化表的影响

设问 1 决定有无隐藏职业，每一个金属都有相应的隐藏职业选择 3 个精灵的顺序，则分别对应后补 A、B、C 的顺序。

	ノーム	ウンディーネ	サラマンダー	シルフ
1 阶段	シルバーナイト	キャプテン	ソーサラー	ホークロード
2 阶段	ブレイブナイト	サーペンナイト	メイジ	ドラゴンナイト
3 阶段	ナイトマスター	サーペンロード	アークメイジ	ドラゴンロード
隐藏职业	???	???	???	???

●主人公职业进化表



3. 精灵的属性与守护星座以及宝石之间的紧密关系

设问 2 选择的精灵的属性、设问 3 的守护的星座、设问 4 的宝石均会对角色的各项能力产生微妙的影响。如果你想创造出最强的主角，那么就一定要仔细选择才行。



●星座的属性与宝石的对应表

守护星座	属性	对应的宝石
磨羯宫	地	オニックス・オブシディアン
宝瓶宫	风	オニックス・オブシディアン
双鱼宫	水	アメシスト・スギライト
白羊宫	火	ルビー・ガーアット
金牛宫	地	エメラルド・マラカイト
双子宫	火	トパーズ・アゲート
巨蟹宫	水	アクアマリン・サファイア
狮子宫	火	ルビー・トパーズ
处女宫	地	トパーズ・アゲート
天秤宫	风	エメラルド・マラカイト
天羯宫	水	ルビー・ガーネット
人马宫	火	アメシスト・スギライト

●设问 3 对能力变化的影响

守护星座	对能力的影响
磨羯宫	DF +2/DF 修正 +1/佣兵最大数 -1
宝瓶宫	AT +1/知力 +6/佣兵最大数 -1/暗耐性 +7
双鱼宫	DF -1/知力 +2/MP +2/DF 修正 -1/特定仲间能力变化
白羊宫	AT +1/DF -1/判断 +3
金牛宫	知力 -4/DF 修正 +1/全耐性 +3
双子宫	知力 +7/最大 MP +4/全耐性 -3（物耐性除外）
巨蟹宫	DF -1/MR 修正 +4/佣兵最大数 +1
狮子宫	AT +1/DF +1/知力 -3/AT 修正 +1
处女宫	AT 修正 -1/DF 修正 +1/全耐性 +4
天秤宫	知力 -4/MR 修正 +3/佣兵最大数 +1
天羯宫	AT +2/DF +2/知力 +4/DF 修正 -1
人马宫	AT +1/DF +1/MV +2/全耐性 -6（物耐性除外）

●设问 4 对能力变化的影响

宝石	对能力的影响
オニックス	ホーリーブレイズ修得/特定的仲间能力变化
アメシスト	知力 +3/特定的仲间能力变化
ルビー	MR 修正 -8/全耐性 -8/リジェネレート修得
エメラルド	设问 9 - 3 解答使能力变化
トパーズ	AT -2/DF -2/リジェネレート修得
アクアマリ	冷耐性 +15/特定的仲间能力变化
オブシディアン	AT +1/判断上升&クリティカル修得
スギライト	テレポート修得可能
ガーネット	特定仲间能力变化
マラカイト	解毒能力修得
アゲート	暗耐性 +15/クリティカル修得
サファイア	圣耐性 +5/アークエンジェル雇用可能

精灵的属性中ノーム为"地"，ウンディーネ为"水"、サラマンダー为"火"、シルフ为"风"，设问 2 所选择的 3 个精灵的属性与设问 3 选择的守护星座相对应，将对能力的变化产生影响。设问 3 选择的守护星座与设问 4 选择的宝石相对应，也会对能力变化有影响，所以大家可以参照表格来进行选择，以免创造出能力平庸的主角。

●能力值的变化

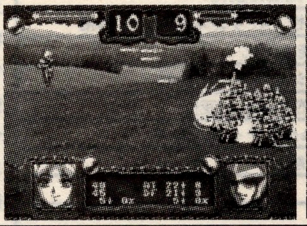
能力	变化幅度	能力	变化幅度
AT	1	地耐性	6
DF	1	风耐性	6
知力	2	雷耐性	6
最大 MP	2	圣耐性	6
判断	2	暗耐性	6
攻击消费	2	物耐性	6
AT 修正	1	佣兵最大数	1
DF 修正	1		
MR 修正	2		
消费修正	1		
炎耐性	6		
冷耐性	6		

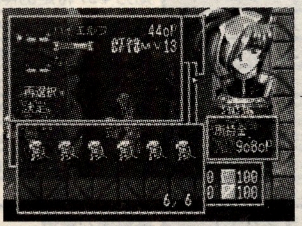
※提升的场合和下降的场合，能力的变化幅度是一样的。

4. 设问 5 对能力变化的影响

设问 5	これより素体の行動パターンを入力します。最も特征を～	
1	优しさ	DF +1/特定仲间能力变化
2	决断力	攻击消费 +2/消费修正 +1
3	勇气	AT +1/知力 +1/最大 MP +3
4	力强さ	AT +2/DF +1
设问 6A	彼が爱情というものに出会ったときの反应を～	
1	能动的反应	知力 +6/AT 修正 +1/特定仲间能力变化
2	受动的反应	知力 +4/DF 修正 +1/特定仲间能力变化
3	怀疑的反应	知力 +3/最大 MP +5/暗耐性 +12/MP ドレイン修得/特定仲间能力变化
4	无反应	知力 +2/最大 MP +4/スロー&バインド修得/特定仲间能力变化
设问 6B	素体が大きな壁にあたり绝望したとき～	
1	不断の意志	知力 +2/MR 修正 +2/全耐性 +2
2	恋人や亲友	设问 7B 的解答使能力变化
3	时の流れ	所持金 +77
4	神の奇迹	圣耐性 +15/クリティカル修得/所持金 +7/クロス入手
设问 6C	勇气を生み出す原动力となる感情は～	
1	友情や爱	キュア修得/特定仲间能力变化
2	不屈の斗志	知力 +2/MR 修正 +2/全耐性 +2
3	无私の心	DF +2/全耐性 +1
4	强い执念	AT +2/AT 修正 +1
设问 6D	力についての定义をおっしゃってください。	
1	聪明な头脑	知力 +6/最大 MP +3
2	高い战斗能力	AT 修正 +1/DF 修正 +1
3	强い精神力	全耐性 +5
4	人の能力を～	设问 7B 的解答使能力变化
设问 7A	光の女神と混沌の神とに対する～	
1	光の女神を～	MR 修正 +3/圣耐性 +15/暗耐性 +5
2	混沌の神を～	AT +1/暗耐性 +30/圣耐性 -10
3	神を信仰～	AT 修正 +1/DF 修正 +1
4	素体の意志～	设问 8A 解答使能力变化
设问 7B	次の中から、素体好む色彩を选んで下さい。	
1	紫	特定仲间能力变化
2	白	特定仲间能力变化
3	黄	特定仲间能力变化
4	赤	AT +1/DF +1/全耐性 +2
※前回设问		
1	特定仲间能力变化	
2	特定仲间能力变化	
3	特定仲间能力变化	
4	特定仲间能力变化	
设问 7C	各动物のもつ能力を、素体の战斗パターンに～	
1	虎	AT +4/DF +2/AT 修正 -1/DF 修正 -1
2	狼	AT -1/DF -1/AT 修正 +2/消费修正 +2
3	马	MV +2/MV 修正 +2
4	鹰	MV +2/攻击消费 +2
设问 7D	素体の成长途上に、兴味を持つ分野を～	
1	富と权力	所持金 +50/ネックレス入手
2	永远の美	知力 +3/特定仲间能力变化
3	失われた知识	知力 +6/最大 MP +4/ゾーン修得
4	霸者の战术	DF 修正 +1/佣兵最大数 +1/特定仲间能力变化
设问 8A	素体の王が觉醒した际、その力を何のために～	
1	全てを支配～	知力 +1/佣兵最大数 +1/剑装备を修得
2	神になるため	攻击消费 +4
3	平和な～	DF +1/知力 +4
4	人々の幸福～	MR 修正 +2/特定仲间能力变化
※前回设问		
1	AT 修正 +1/消费修正 +2	
2	AT +1/MV +2	
3	DF +1/DF 修正 +1/MR 修正 +1/全耐性 +1	
4	特定仲间能力变化	

设问 8B	男の定义をおっしゃってください	
1	热き魂を～	最大 MP +2/ヒール 1 修得
2	钢のごとき～	DF +1/全耐性 +2
3	爱のために～	AT 修正 +2
4	义を贯く者	DF 修正 +1/MR 修正 +1
设问 8C	战いに临む素体の、最も望ましい～	
1	本能の～	AT +2/AT 修正 +1/知力 -2/MR 修正 -2/全耐性 -2
2	复旧心に～	知力 +4/AT +2/DF -1
3	命令遂行の～	AT -1/DF -1/知力 -2/AT 修正 +1/DF 修正 +1/MR 修正 +2/全耐性 -2
4	战いを～	知力 +4/ヒール 1 修得
设问 8D	素体が得意とする战术は、次の内どれにあたりますか?	
1	奇袭作战	AT -1/DF -1/MV +2/AT 修正 -1/DF 修正 -1/MV 修正 +2/クリティカル修得
2	物量作战	佣兵最大数 +2/所持金 +30/特定仲间能力变化
3	情报战	AT -1/DF -1/知力 +2/攻击消费 +2/消费修正 +2
4	心理战	知力 +2/最大 MP +6
设问 9A	司令官としての资质を设定します。得意とする～	
1	少数精锐	AT 修正 +1/DF 修正 +1/MR 修正 +1/佣兵最大数 -1
2	个人の力は～	AT 修正 -1/DF 修正 -1/MR 修正 +1/佣兵最大数 +2
3	指挥官で～	AT +2/DF +2/AT 修正 -1/DF 修正 -1/MR 修正 -2/全耐性 +3
4	指挥に忠实～	MV 修正 +2/消费修正 +2
设问 9B	司令官としての行动パターンを～	
1	后退し～	MV +2/MV 修正 +2
2	即座に反击～	AT 修正 +1/消费修正 +1/アタック 1 修得
3	その场～	DF 修正 +1/MR 修正 +2/プロテクション 1 修得
4	时间を～	知力 +3/最大 MP +4/ヒール 1 修得
设问 9C	以下の中から 1 つだけ强化改造を～	
1	武力	AT +2/DF +1
2	知力	知力 +5/最大 MP +5/全耐性 +3
3	统率力	攻击消费 +2/消费修正 +2
4	魅力	佣兵最大数 +1/特定仲间能力变化
※设问 4		
1	AT +2/DF +1	
2	知力 +5/最大 MP +5/全耐性 +3	
3	攻击消费 +2/消费修正 +2	
4	佣兵最大数 +1/特定仲间能力变化	
设问 9D	素体の基本能力を引き出すために～	
1	捕食欲求	DF +2
2	睡眠欲求	知力 +2/最大 MP +3/スリープ修得
3	攻击欲求	AT +2/攻击消费 +1
4	性的欲求	コンフューズ修得/特定仲间能力变化
设问 10	细部设定の调整を行ないます。素体に求ある～	
1	たとえ味方～	AT +4/DF +5/全耐性 +10/特定仲间能力变化
2	仲间を生还～	AT +2/DF -2/特定仲间能力变化
3	机密保持の～	AT +5/DF +2/特定仲间能力变化
4	任务遂行～	DF +1/DF 修正 +2/MR 修正 +3/特定仲间能力变化
设问 11	最后に、素体培养中に用いる学习プロラムで～	
1	神学	知力 +4/最大 MP +2/DF 修正 +1/ヒール 1&レジスト修得
2	魔术	知力 +4/最大 MP +2/AT 修正 +1/ファイアー&フリーズ修得
3	防卫战术	AT +2/DF +1/DF 修正 +1/MR 修正 +2/プロテクション 1 修得
4	攻略战术	AT +3/AT 修正 +2/アタック 1 修得

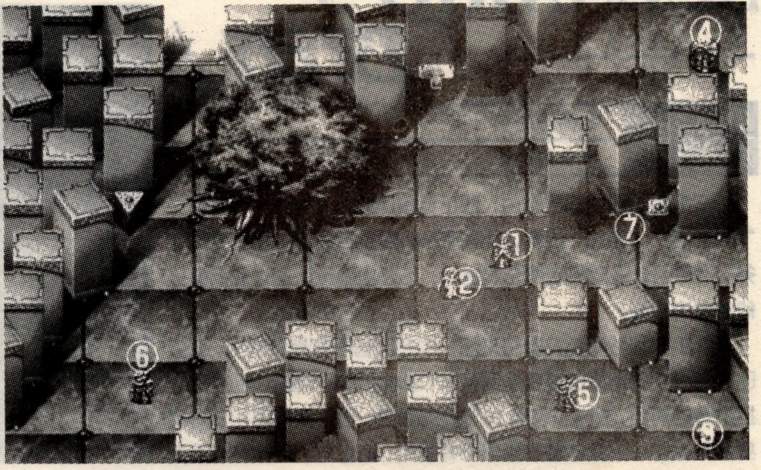




下面请随我一起进入最后的梦幻之战！

SCENARIO 1
——「觉醒」

胜利条件	·西古马与拉姆达从研究所脱出 ·敌全灭
败北条件	·西古马或拉姆达死亡



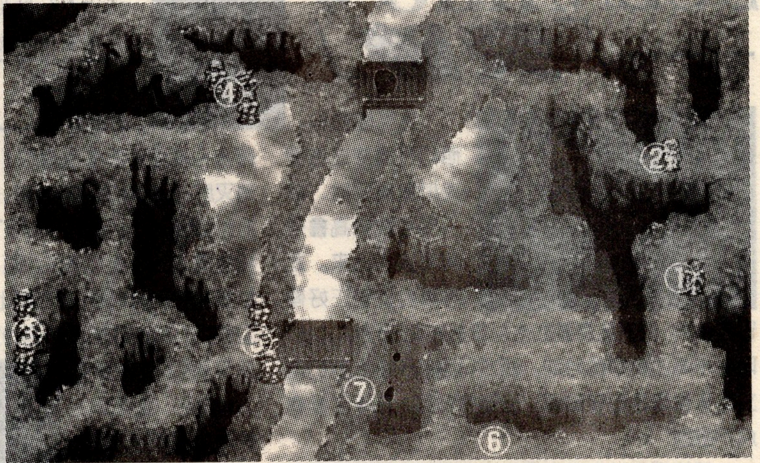
主角从漫长的睡梦中醒来，看见有一陌生的女性站在他面前，并称呼主角为西古马 066（Σ066），而她自己则叫拉姆达 052（Λ052）。从拉姆达口中得知，主角和她分别是基扎洛夫为研究强化战斗力及魔力而被开发出来的人造人（素体），在某种意义上也可称是兄妹。因为拉姆达被强化了魔力，所以知识比较丰富，但缺乏感情；主角西古马则相反，力量虽被强化，但知识方面就比较贫弱，性格方面似乎也有些问题。（绫波丽和希罗·尤尔？）

正当两人考虑着接下来该干什么时，研究所内突然响起警报，通知有入侵者出现。入侵者乃连邦罗休法尔地方（ロシュフォール）领主雷因法路斯（レインフォルス）及其部下埃赞尔将军（アイゼル），他们是想夺取基扎洛夫研究的素体，也就是主角他们了。因为是刚觉醒的素体，所以无法发挥本来的实力，于是《梦幻模拟战》系列另一大特色（第一话必是逃跑）又充分体现出来。

这一战十分简单，双方都是主将光棍一条没有佣兵，且敌人也不多。玩者要做的就是让西古马和拉姆达逃至左上方的出口，因为雷因法路斯和埃赞尔的等级颇高，还是远远地避开他们为明智之举，不过另外两个普通军官就可以大肆"虐待"一下了。途中第三个素体欧米加 137（Ω137）突然觉醒，可惜不是雷因法路斯的对手，被击败后的欧米加似乎心有不甘："可恶！如果有兰古莉莎的话，这种程度的敌人……"因为欧米加引开了雷因法路斯，使西古马和拉姆达有足够的时间打倒那两名普通军官，然后全速往出口处移动。到达后，拉姆达用魔力驱使研究所中央那棵树的树根从地下冒出来，拦住追兵的去路，两人得以成功逃脱。

SCENARIO 2
——「追加」

胜利条件	·西古马与拉姆达从西边脱出 ·打倒埃赞尔
败北条件	·西古马或拉姆达死亡



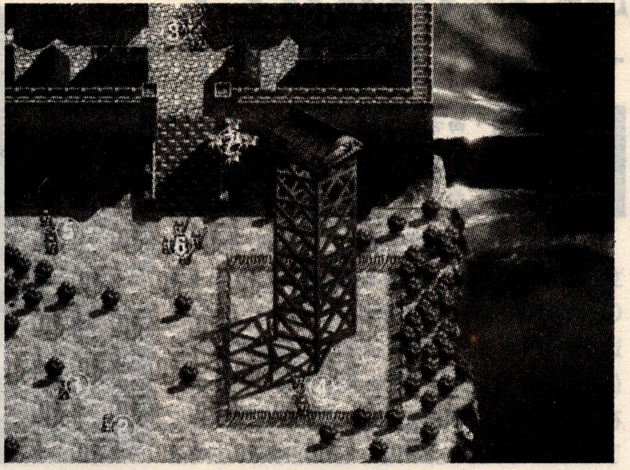
西古马和拉姆达离开研究所后，为了前往基扎洛夫处而经过一个山谷，却被佣兵团的韦拉玖（ヴィラ－ジュ）和布琳达（ブレンダ）发现。这两人似乎知道主角们是基扎洛夫的秘密武器，虽然现在的战争基本上和他们无关，但他们其实是偏向连邦及卡高西斯王国（カコンシス）联合军（即Ⅳ代主角兰狄乌斯这一方）。最后，韦拉玖派布琳达找机会和西古马他们接触，而她对这一任务充满信心。

从这一版开始终于可以雇佣佣兵及到商店购买道具了。本话的敌人是前来追捕两人的埃赞尔，如果先前人物设定的结果主角很强大的话（笔者设定的主角初期数值是 AT34、DF24、AT＋3、DF＋3、佣兵数 6），应该对这种程度的敌人不足为惧。更何况还有援兵出现，那就是杨威利……啊！错了，应该是威拉提督（ウィラ－）和塞蕾娜将军（セレナ）。因为看见主角们正被连邦军追杀，身为卡高西斯军最高指挥官的威拉便决定帮助主角，善战的塞蕾娜将军不消一会儿就将埃赞尔将军击退了。从这一战可以发现，主将是占地图四格位置，而佣兵则占一格（骑兵等体积大的佣兵也占四格位置），所以主将的站位必须注意，否则很容易将自己佣兵的行动位置给堵住。待威拉提督离去后，拉姆达告诉西古马，卡高西斯军是他们的敌人。

在附近一个城镇中，连邦地方领主罗克威尔（ロックウェル）的次子阿尔弗列特（アルフレッド）为了替父亲找寻医治热病的药而四处奔波，此时他遇上来自另一个大陆（即圣剑发源地艾路萨利亚大陆）的少女克拉蕾特（クラレット）。克拉蕾特很亲切地将药送给他，两人便一起上路了……

SCENARIO 3「攻击」

胜利条件	·打倒高鲁多利
败北条件	·阿尔弗列特死亡　·西古马死亡



在雷因法路斯的居城内，他正与参谋塞洛（ゼロ）谈到有关“树”、“船”、“素体”的事，虽然塞洛怀疑单靠埃赞尔能否完成任务，但雷因法路斯则依然充满信心，不过他也承认素体的潜能比他想象中要高。

阿尔弗列特和克拉蕾特来到一个名叫古罗克斯的镇上，此镇已经被卡高西斯军的高鲁多利队长（ゴルドリー）接管，他看上克拉蕾特的美色，提出要收取10倍的过路费，否则便要克拉蕾特用身体来支付……克拉蕾特当然不肯就范，拖着阿尔弗列特一起与卡高西斯军交手。就在此时，西古马和拉姆达路过，目睹这一情况。西古马提议去帮助他们，拉姆达考虑到能够削弱卡高西斯军便同意援手。不过，克拉蕾特看到西古马后立刻变得很奇怪，似乎是认得他，接着她便会借词逃走，留下阿尔弗列特孤军奋战。

这一关的敌人并不多，总共只有三支部队。阿尔弗列特和克拉蕾特这两队NPC一开始便往东面逃，克拉蕾特会一直移动到版图的东方并离开战场，而阿尔弗列特则会步向东面的树林处。因此，西古马和拉姆达也要往东方快速移动。在东面栅栏中有一敌枪兵部队，将其收拾后，与阿尔弗列特会合，他就会伸间交由玩者来控制。敌首领高鲁多利队长乃骑兵，只有阿尔弗列特的枪兵才能对付他，不过骑兵是无法进入栅栏内的。所以大可将敌人另一支步兵诱入栅栏内，由西古马和拉姆达去收拾。

战斗结束后，阿尔弗列特担心回家途中会再遇上这种事，于是便和西古马他们一起上路。此时阿尔弗列特抱病的父亲罗克威尔与兰方特将军（ランフォード）的父亲兰贝尔德（ランベルト）谈起往事，不由感概万千。罗克威尔的长子阿尔维斯（アルヴィンス）进来送药，打断了两老人的回忆，兰贝尔德打算离开时罗克威尔似乎有话要说，但最后还是没有说出来。

SCENARIO 4「突破」

胜利条件	·20回合打倒威拉、到达北门 ·20回合以内敌全灭
败北条件	·西古马死亡 ·威拉脱出　·20回合结束

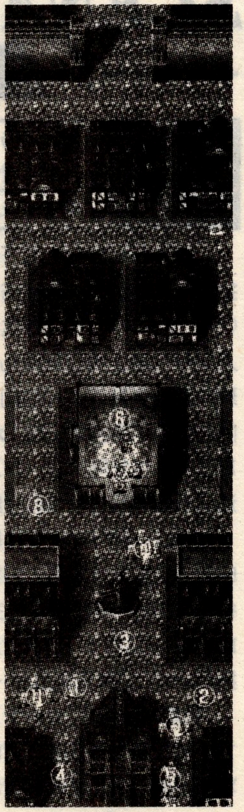


正当西古马他们打算穿过古罗克斯镇离开时，被一度打败的高鲁多利又追了上来。此时威拉提督正好停留在镇内，拉姆达便要西古马乘机在此击倒他，以便阻碍卡高西斯军的行动。西古马虽然明白以他们的立场来说这是应该的事，但对救命恩人出手总是有点不舒服……

威拉提督从身旁的将士口中得知有关高鲁多利队长胡作非为的事，但此情此景只能火速从北门撤退而非与高鲁多利对质。本话的条件就是在20回合内击倒威拉提督抑或敌全灭。因为高鲁多利和威拉的护卫队皆是骑兵，而我方只有阿尔弗列特一队枪兵，情势就有些吃紧。先派阿尔弗列特和拉姆达分别对付南面的高鲁多利以及一枪兵部队，西古马则负责追击威拉提督。注意千万不要让西古马的部队太靠近威拉提督，否则会遭到其护卫骑兵的攻击，只要保持一段距离跟在后面即可，因为南门两支敌军被消灭后，西方会出现敌增援，此时就可以让西古马去对付该增援部队。收拾掉南门的敌军后，阿尔弗列特和拉姆达就要全力赶往北面，与西古马会合。所幸威拉提督移动得很慢，在时间上还是来得及，至于其护卫骑兵大可交于阿尔弗列特对付。如果赶时间的话且又对西古马的实力有信心，也可以让拉姆达替西古马增加攻击力，令主角去收拾护卫骑兵队。



当西古马他们成功地击败威拉提督并从北门离开后，塞蕾娜将军终于赶回来。威拉提督把高鲁多利队长传来问话，得知他私自向旅客和该镇的居民收取过路费以及高额税收，威拉提督对此大为不满，而本就是山贼出身的高鲁多利亦无法忍受如此严格的军纪，决定带同部下离开。

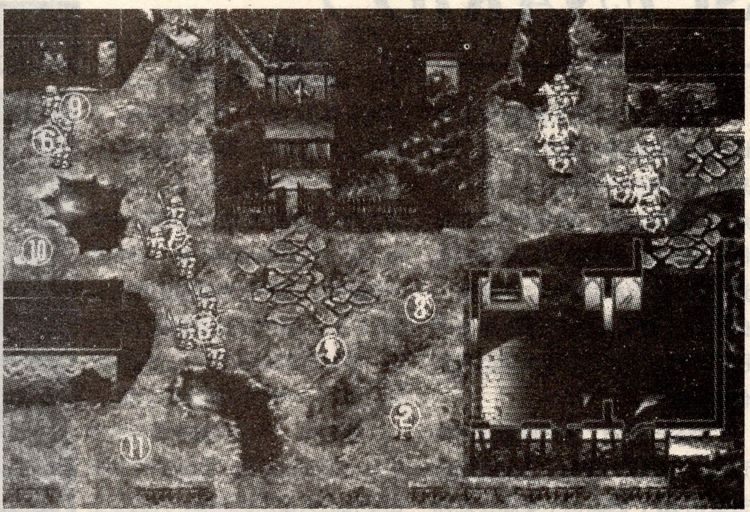


SCENARIO 5

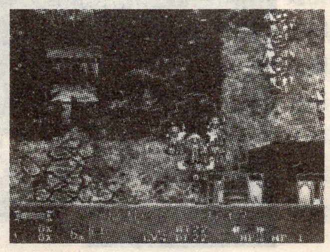
——「僻村」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡





在山路上，阿尔弗列特因为快要到家了而显得非常开心，并述说亲情的快乐，但这对于身为素体的西古马和拉姆达来说，似乎未能带来任何共鸣，不过两人至少相信自己并非是孤独一人。当他们经过一座受战争影响而荒废了的村子时，发现打算伏击他们的埃赞尔，而刚被威拉炒鱿鱼的高鲁多利亦同时赶到，于是主角们要一口气对付来自两方面的敌军。



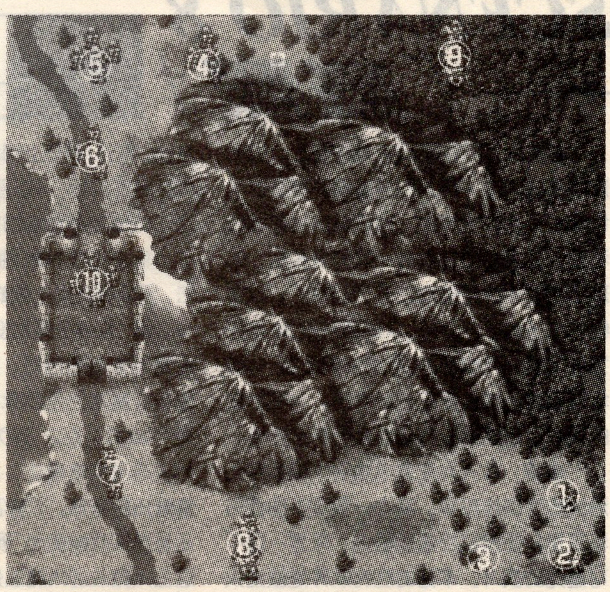
基本上，右边的高鲁多利两队骑兵只要交给阿尔弗列特即可；左方的敌军中除了埃赞尔本队外，其余人等亦不足为惧。事实上，笔者所培养的主角因为初期数值就很高，所以到了这一话其实力已经超过埃赞尔，只要拉姆达在后面替西古马的部队提升攻击力，即便面对埃赞尔也是小菜一碟。如果主角实力不高的话，也无须担心，因为女佣兵布琳达会率领大批骑兵登场，埃赞尔的步兵自然又会被“草割”。

战斗结束后，阿尔弗列特离开队伍回家去了。布琳达则向西古马表明来意，她想投靠基扎洛夫、在他的旗下工作。

SCENARIO 6

——「疑惑」

胜利条件	·打倒阿尔维斯	
败北条件	·阿尔弗列特死亡	·西古马死亡



西古马和拉姆达终于平安来到基扎洛夫的魔导研究所，并接受新的任务——从魔族手中夺回“贤者之水晶”，基扎洛夫还提醒两人那水晶可能已变回原来的形态，即两柄持有强大魔力的剑，此外亦批准布琳达的佣兵团作为支援。西古马和拉姆达回到研究所的大堂时，发觉布琳达原来趁这段时间四处参观，拉姆达不禁起了疑心。

在斯比鲁山寨附近，阿尔弗列特正被追捕。原来他的父亲吃下阿尔弗列特带回的药后竟毒发身亡，于是他的哥哥阿尔维斯带同部下前来追杀。就在阿尔弗列特死守山寨时，西古马他们刚好经过便马上出手相助。

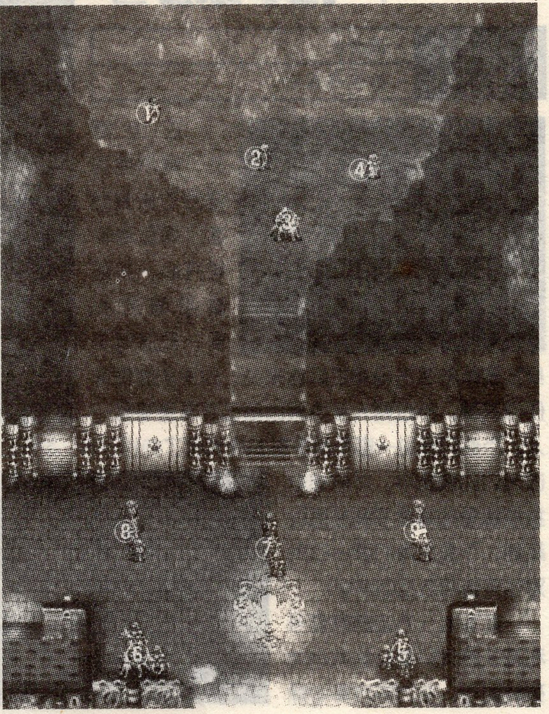
这一战的首要任务就是保住阿尔弗列特，因为我军与其相距甚远，且他又是**NPC**，乍看之下似乎是无法救得了的。实际上，当西古马走到一定位置就会让阿尔弗列特接受玩者的指挥，并令其打开山寨后门逃跑。接下来就简单得多，让阿尔弗列特往后方移动去对付敌骑兵，而西古马和布琳达直冲向上方收拾阿尔维斯等枪、步兵队，拉姆达则在中间援护。总算是将阿尔弗列特救出险境，大家问明情况后觉得现在最可疑的应该是将药交给阿尔弗列特的克拉蕾特（一群笨蛋！最大的受益者通常就是罪犯，怎么连这一点都没有想到呢？）无论如何，阿尔弗列特已经无家可归了，于是便和主角们一起行动。

与此同时，Ⅳ代的主角兰狄乌斯已经击倒了伯赞鲁，夺回了圣剑兰古莉莎。伯赞鲁则以最后的力量将魔剑阿鲁哈萨托送离地下祭坛，兰狄乌斯的下一个目标就是西古马的主人基扎洛夫……

SCENARIO 7

「埋伏」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



西古马他们赶到魔城地下祭坛时，发现那里已经空无一人，看来是被卡高西斯军抢先了一步。待众人走出祭坛时，发现周围弥漫着很浓的烟雾，拉姆达说这并非是普通的烟，而是能削弱体力的毒烟。此时众人发现埃赞尔将军居然早已率军埋伏在大厅，那毒烟自然是他搞的鬼了。

战斗一开始，全军就要以最快速度冲出烟雾的范围，否则每回合会被扣**HP**，因此也不要忘了把佣兵放在主将身边以便回复。敌人方面则并不是很强，数量上也有限，唯一比较强劲的也只有埃赞尔本队。不过现在有布琳达的骑兵在，应该也是不足为惧的。敌军中首次出现弓兵，采用突击的方法比较妥当。

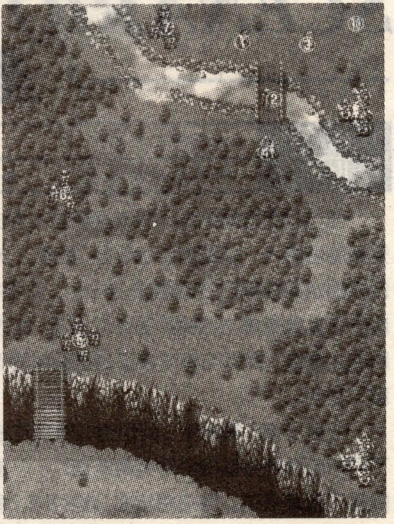
另一方面，兰狄乌斯已经打倒了基扎洛夫、救出了自己的妹妹，并把圣剑兰古莉莎、魔剑阿鲁哈萨托一并还给大魔导师杰茜卡。杰茜卡要回天界，而爱慕她的马库雷（マクレーン）则有些依依不舍。待杰茜卡告别后，兰狄乌斯的姐姐艾米莉（エミリー，即兰方特的副官）赶过来，兰狄乌斯将她交给兰方特照顾后，与众人一同回卡高西斯王国。

西古马一行在回魔导研究所的路上，布琳达的部下女佣兵赶来报告基扎洛夫被杀的消息，失去了主人的西古马和拉姆达一下子不知该怎么办才好。拉姆达向众人说明自己和西古马皆是基扎洛夫用克隆技术创造出来的人造人，而基扎洛夫作这些实验的目的是追求不死以及统治世界。最后，西古马决定先回魔导研究所，查看一下基扎洛夫留下什么资料。

SCENARIO 8

「残照」

胜利条件	·全部同伴渡过吊桥 ·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



西古马他们在回研究所的路上，拉姆达感受到路边一棵大树的呼唤并得知这个世界将会有异变发生。西古马认出那棵树和他们诞生的研究所内一棵树很相似，布琳达便说明这是植物之王“世界树”。世界树的成长有三个阶段，从幼苗开始**50**年称为银叶树，再成长**50**年称为黄金树，**100**年过后就能成为真正的世界树。当然眼前的这棵树显然还没有成为真正的世界树。

接着，众人又在途中遇到了搜索基扎洛夫残党的连邦军。其中一军官认出西古马正是打伤威拉提督的犯人，又是一场不可避免的战斗。本话的胜利条件是敌全灭抑或全员通过地图下方的石桥，因为第**6**回合艾米莉出现在右上方，其实力异常强劲，以现在的兵力是敌不过她的，所以还是将初期的敌军全灭后实行“战略性撤退”吧！基本上，到这一话结束后大多数角色可以进行第一次转职了。其他人并没有什么特别，唯有拉姆达的转职必须要衡量一番：转祈祷师的话，可以召唤土蜘蛛，虽然它不会任何魔法却能模仿别人刚使用的魔法且不会耗费任何**MP**（例如让拉姆达咏唱火魔法，紧接着选择土蜘蛛“使用魔法”这项指令，虽然系统会提示没有觉醒魔法，但此时按两次**B**键退出后，即可发现土蜘蛛能够使用火魔法且无须咏唱时间。估计这可能是个**BUG**）；反之，转为牧师的话，不仅自己可以习得回复魔法，且能召唤同样使用回复魔法的妖精。不管怎样转职，拉姆达最后还是要转回能使用“陨石”、“传送”、“再动”这三大魔法的大魔法使。

众人回到研究所，拉姆达启动记录研究成果的水晶，从基扎洛夫的立体映像中，得知贤者的水晶乃圣剑与魔剑的合体，**30**年前邪神甘多拉基路（ゲンドラジル）从艾路萨利亚大陆带来。至于素体西古马和欧米加是为了能使用圣剑而创造的，试作型的西古马只能发动此能力一回，因为这样会消耗大量的生命能量，再度使用的话就会死亡；完成品的欧米加可以无数次使用此能力。知晓贤者水晶的去向后，布琳达就怂恿西古马继续其任务，当然现在不再是为基扎洛夫而是为自己。现在确定手执两把剑的杰茜卡正在卡高西斯的菲济特港，等候前往艾路萨利亚大陆的船只。

SCENARIO 9「异变」

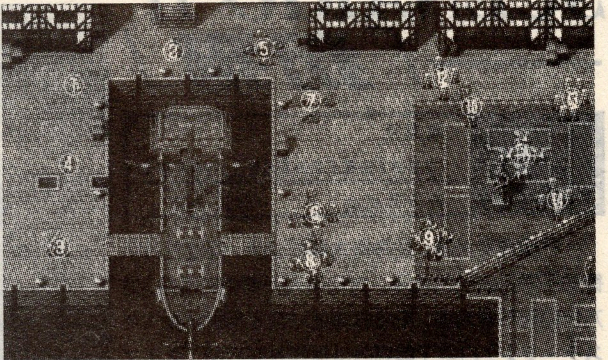
胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡　·村民全灭 ·杰茜卡、马库雷死亡

西古马一行为了夺回圣剑而往菲济特港赶去，途中经过一座废弃的村庄时拉姆达突然觉得很熟悉此地并进入村中，众人在一间屋内找到一幅画像，画像中的少女与拉姆达十分相像。

菲济特港口，克拉蕾特找到了正在等船的杰茜卡，正在说话间，突然大批魔物出现在她们面前。

战斗开始后，加艾鲁就会离开，因此根本无须把他考虑在内。这场战役的难点就是要保住杰茜卡、克拉蕾特以及村民们的性命。布置在北方的拉姆达可以用僧兵尽快收拾史莱姆，让阿尔弗列特的枪兵去对付攻击杰茜卡的敌骑兵。南方的西古马和布琳达可以从船上通过，敌水兵一定要等其上船后再攻击，水上战斗的话肯定是我方吃亏。

战斗结束后，阿尔弗列特质问克拉蕾特为何要给他毒药令父亲死去，克拉蕾特自然是一脸无辜的样子，而经过杰茜卡的证实，克拉蕾特给阿尔弗列特的药确实是一般的退烧药。那么，便是有谁暗中更换了药，最大的嫌疑者就是从阿尔弗列特的哥哥阿尔维斯和医生。布琳达则认为说不定阿尔维斯和医生串通一气，因为



看他追击阿尔弗列特的态度多半是想杀人灭口。为了夺回圣剑和魔剑，杰茜卡与克拉蕾特急忙回艾路萨利亚大陆。剩下西古马一行正在商谈下一步行动时，马库雷匆匆赶到，询问杰茜卡的去向。当他看到西古马时似乎有些吃惊，而见到拉姆达时便兴奋地冲过去并叫她“玛丽安蒂尔”（**マリアンデール**）。原来拉姆达就是马库雷的妹妹，而西古马似乎是基扎洛夫的手下，曾经追杀过马库雷。拉姆达知道自己并非被制造出来而是改造的，她害怕如果恢复了玛丽安蒂尔的记忆后，拉姆达就会消失。西古马便安慰她，拉姆达和玛丽安蒂尔是同一个人，即便恢复了昔日的记忆，现在的记忆也不会消失，更何况还有他们这些一起冒险的伙伴们同在。拉姆达平静后，众人从马库雷口中得知兰狄乌斯他们用圣剑和伯赞鲁战斗之事，然后决定大家一同前往艾路萨利亚大陆。

SCENARIO 10「容疑」

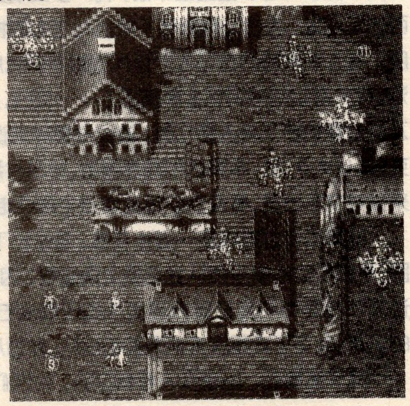
胜利条件	·敌全灭 ·(当库伊多出现后胜利条件变更)打倒库伊多
败北条件	·西古马死亡　·杰茜卡、马库雷死亡

在连邦王城，萝珊西尔女王（**ロ－ゼンシル**）接见兰方特，并任他为元帅，艾米莉亦升为将军。另一方面，雷因法路斯让欧米加去抓西古马，至于埃赞尔则另有重大的任务。

西古马一行终于来到了艾路萨利亚大陆，马库雷因曾从杰茜卡口中听说过巴尔迪亚（**バルディア**，I代主角雷狄的王国，杰茜卡从千年前一直侍奉该王族直至其灭亡）这一地名，所以他就先独自一人前往该处。西古马他们在港町中寻找杰茜卡与克拉蕾特时，正巧看见她们与卡尔萨斯帝国（**カルサス**，I代黑骑士兰斯与飞兵娜姆建立的王国）的士兵争执着什么。仔细一听，原来克拉蕾特是卡尔萨斯帝国的公主，但却是杀害皇帝的共犯。更奇怪的事还在后头，当卡尔萨斯军看到西古马时，竟然说他就是杀害皇帝的凶手！而且原本是帝国近卫骑士团长！当然西古马本人是没有一点记忆的，拉姆达则认为或许他的来历和自己一样，只是失去了以前的记忆而已。

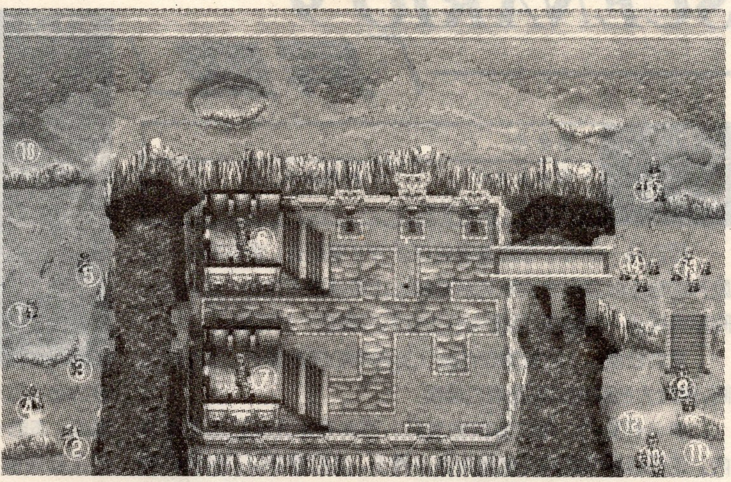
和上一场战斗相同，今次依然要救杰茜卡和克拉蕾特，不同的是敌人会一窝蜂地去攻击她俩，情况比较危急。因此，打一开始，我军就要全力去支援克拉蕾特她们。阿尔弗列特的枪兵部队可以封住上方通路，截击西北方的骑兵。当敌人被消灭得差不多时，其援军于右上角出现，那便是库伊多侯爵（**クエイド**）的骑兵队，他说大臣基尔莫亚（**ギルモア**）已经成为卡尔萨斯帝国的新皇帝。这家伙的位置就在杰茜卡旁边，因此必须先发制人抑或调支枪兵部队拦在杰茜卡前面。

赶走了库伊多侯爵，克拉蕾特说明一切情况：四年前其父皇被近卫骑士团长所杀，为了追击凶手克拉蕾特来到伊雷斯大陆，就在三年前她终于手刃仇人，但是现在的西古马却和三年前一模一样。拉姆达认为西古马是被克隆的，至于原本的那位近卫骑士团长乃利古里亚地方（**リグリア**，听到这一名字各位是否想起了什么吗？）领主埃基鲁公爵（**エギル**）的儿子。接着克拉蕾特请求众人能否帮助她复国，杰茜卡首先拒绝，她认为克拉蕾特现在根本不明白自己要做什么，仅仅是空谈而已。西古马他们则答应其要求，条件是要克拉蕾特帮助他们从魔物手中夺回圣剑与魔剑，于是众人出发了。



SCENARIO 11
「狩猎」

胜利条件	·敌全灭	
	·(当库伊多出现后胜利条件变更)打倒库伊多	
败北条件	·西古马死亡	·村民全灭



在伊雷斯大陆，兰方特去拜访父亲，但是兰贝尔德却不愿见自己的儿子。对父亲现在奇怪的态度，兰方特百思不得其解，最后总算是从管家马斯达松（**マスタ－ソン**）口中了解到自从哥哥克利方特（**クリフォ－ド**）死亡后，父亲整个人就变了。

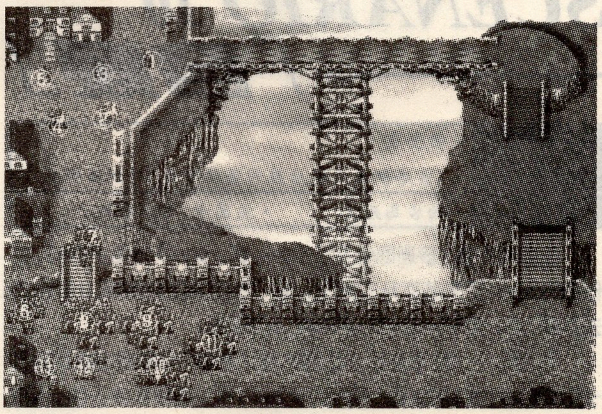
魔族的根据地法鲁赞利亚城（**ヴェルゼリア**）内，魔将军加艾鲁将圣剑兰古莉莎交给死人使古洛布（**グロブ**，又是一个Ⅲ代中曾出场过的家伙），至于魔剑阿鲁哈萨托他则保留着，并说要去寻找摧毁圣剑的方法并提升魔剑的能力。

为了帮助克拉蕾特夺回王位，众人前往萨尔拉斯领，寻求其领主雷纳多（**レナ－ド**）的帮助。在经过奥特兰特湖的堡垒时，正撞见一群平民遭受帝国徵税官的追杀，路见不平自然是要拔刀相助喽。战斗开始时，会要玩者决定让平民们直接通过堡垒抑或绕道而行，笔者是选择了前一个方案。因为我军通往堡垒的桥被收起，所以要让飞兵的克拉蕾特去开启上侧碉堡的开关将桥放下。不过在这两个碉堡上有两队魔法师及弓箭手，必须先要突袭一队魔法师再去开机关。第**8**回合，敌飞兵援军于左上角、库伊多侯爵则在右下角出现。

再度击退库伊多侯爵，众人平安抵达萨尔拉斯领。但是，雷纳多公爵告诉他们，新皇帝基尔莫亚放任贵族对平民的剥削，充分收揽了贵族们。而克拉蕾特作为公主却离开自己的国家四年之久，现在突然回来，没有什么具体的计划就要求雷纳多援助她，完全是过于天真地纸上谈兵。此时的伊雷斯大陆也不太平，雷因法路斯联合了撒萨兰多领主兰贝尔德、雷诺路兹领主阿尔维斯，组成三国同盟讨伐现连邦王国。

SCENARIO 12
「强要」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



静夜中西古马一人来到河边，想起自己究竟是谁这一问题，先前研究所出现的第三素体欧米加突然来到他面前，告诉他的过去。四年前，西古马从艾路萨利亚大陆来到伊雷斯大陆，拥有寂寞眼神的他无处可去，而被基扎洛夫收留成为其护卫。西古马的出现，威胁到原本亦是基扎洛夫贴身护卫的欧米加的地位，两人相互间一直争斗着。直到三年前，有一少女从艾路萨利亚大陆追踪西古马而来，西古马竟然毫不抵抗地任由她将利剑刺入自己的心脏。基扎洛夫将西古马的尸体运到魔导研究所改造，结果令其复活，代价是以前的记忆全部丧失了……次日，众人来到崖之町，问及克拉蕾特接下来去哪儿时，她很不情愿地说去她的未婚夫埃里克（**エリック**）处，布琳达刚想责备她，却见村那边又有事发生。原来该村交不出税，徵税官便将其物资全部夺走。

敌军的行进路线是一直往右逃，通过右下的木桥后即离开版图，而靠左边的两只部队会主动上前迎敌。因此我军要兵分两路，让阿尔弗列特和克拉蕾特直接往右行绕到右下木桥前堵住敌人的退路，剩下三支部队先消灭迎击部队，然后从后面包抄敌人。

战斗结束后，出乎众人意料之外，村民们不仅没有感谢他们的相救之恩，反而责怪他们多管闲事，惹怒了帝国军，害怕帝国军报复的村民们打算离开自己的村庄。茫然不知所措的克拉蕾特又听到布琳达对她的指责后，哭着离开。西古马追上克拉蕾特安慰她，并告诉她自己并非其杀父仇人的克隆体而是本人。最后，克拉蕾特破涕为笑，她终于醒悟并为自己国家的将来好好地考虑。她觉得光是夺回王位并不能从根本上改变，必须要让人民有自主的意识，要取消贵族，让百姓自己来管理自己的国家。克拉蕾特将这一想法对大家一说，众人齐声叫好，于是再折回去找雷纳多公爵商谈。在连邦王城，兰方特从艾米莉处得知三国同盟反叛的消息，虽然自己的父亲也在其列，但兰方特现在的立场唯有发兵讨伐他们了。

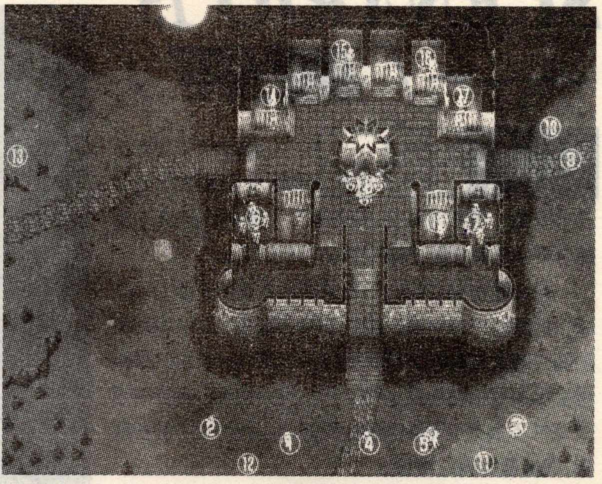
SCENARIO 13

「袭击」

胜利条件	·看守的全灭
败北条件	·看守逃走　　·西古马死亡

布琳达的伙伴韦拉玖也得知三国同盟反叛一事，他便和女佣兵们计划帮助连邦军一方。再说克拉蕾特折回去见雷纳多公爵，将自己的想法告诉他。那就是采取议会制，即由国民代表组成下议院，提交法案；贵族议员组成上议院，审议下议院的法案。当然议员是要由国民来选，而世袭的国王自然也不再有绝对的统治权了。雷纳多公爵对克拉蕾特的想法大感佩服，决定尽全力帮助她进行改革，并出兵讨伐新皇帝基尔莫亚。首先，不但要赶基尔莫亚下台，还得说服民众让他们知道今后可以自己掌握自己的国家。为此，众人前往关押政治犯的盖亚纳监狱。

此番战役敌军初期配置不是很强，我军分东、南、西三方包抄盖亚纳监狱，将敌人困死在其中，一个也不能漏掉。待敌全灭或第**10**回合时，其主力部队方登场。敌指挥官依然是库伊多侯爵，亦是分布在东、南、西三方。西方是一队飞兵、南方乃一队僧兵和一队枪兵、东方是库伊多本队及步兵。因此，我军配置基本上是布琳达和西古马负责西南面，克拉蕾特和阿尔弗列特负责东南方，拉姆达于中央援护。另外，当库伊多出现后，他会打开监狱内各牢房的门，并下令杀死其中的囚犯。如果此时你已经将整个监狱控制在



我军手中，那么就让囚犯们在原地待机吧，免得让他们四处乱跑反而碍手碍脚。

战斗结束后，克拉蕾特将建立新制度的方案向囚犯说明，让他们四处去说服民众。接着，克拉蕾特要至光之大神殿艾斯特路，寻求大司教的支持。然而，此时传令兵前来报告，基尔莫亚获知反叛后派出**10**倍的军力讨伐萨尔拉斯军，**3**日后两军将正式交锋。萨尔拉斯军的情况显然十分危急，但西古马他们却来不及赶回去，布琳达便说她有办法，但条件是事件过后要克拉蕾特把圣剑交给她。

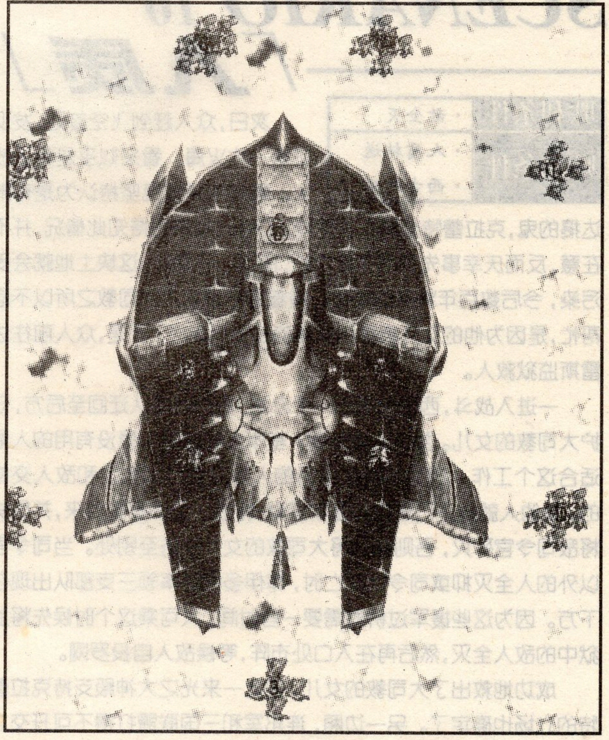
SCENARIO 14

「穿孔」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡

布琳达找到也来到艾路萨利亚大陆的韦拉玖，将现在西古马他们的情况说明之后，问有何武器可以给她，韦拉玖便将古代遗产之一飞空艇交于她，同时千叮万嘱必须小心使用，否则其魔动炉爆炸的话，后果不堪设想。此时的萨尔拉斯军发现已被大队的飞兵部队包围。

西古马等人乘坐着布琳达借来的飞空艇，火速赶至战域上空与敌飞兵展开一场空战。因为敌人都是飞兵，所以我军的部队编制应以防御性的枪兵及远程攻击的弓箭手为主，而克拉蕾特必须给她配置对空飞兵。本战场基本分为上下两段，下段敌军有三支部队，派遣西古马和布琳达即可应付；上段的四支部队则交由其余三人，不过其中敌飞兵团长克菲尔（クフィール）非常强劲，阿尔弗列特决非其敌手，唯有克拉蕾特的对空飞兵能克制他。另外，上段的另一支部队的指挥官埃里克（エリック）乃克拉蕾特的未婚夫，当两人靠近时埃里克会被克拉蕾特说得，不过**NPC**的他是不会主动进攻的。这次战役基本上是在敌人攻击范围外静候其到来，然后一击必杀。消灭了飞兵部队后，我军抢占了制空权，替萨尔拉斯军解围。接下来接是要突袭敌人的本队了，失去飞兵联系的敌军必定在指挥上出现混乱，现在正是大好时机。至于“弃暗投明”的埃里克则担任萨尔拉斯军与西古马他们之间的联络兵。

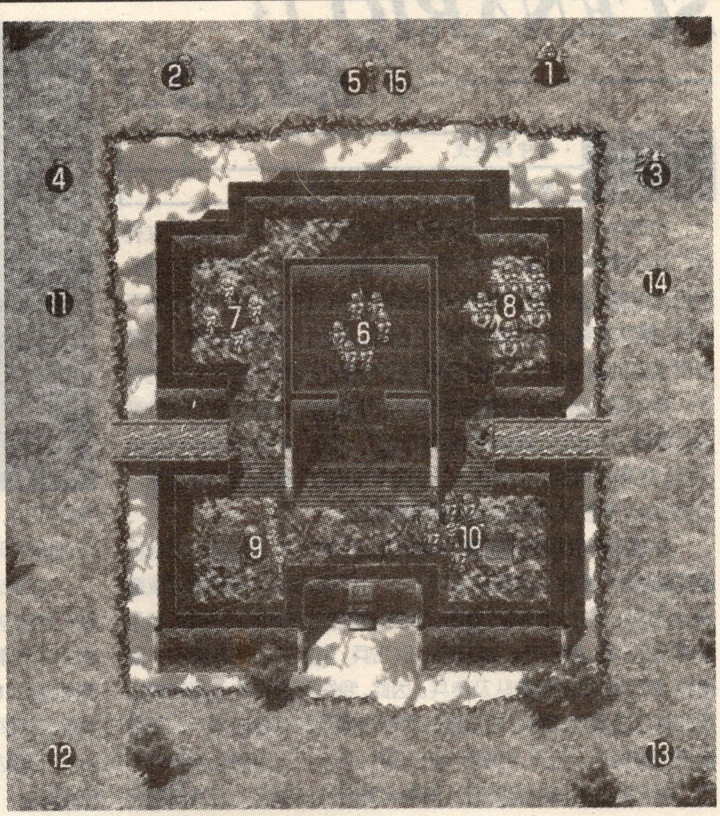


这时在另一个大陆上，连邦王城又迎来了一位曾被基扎洛夫赶出城的人——宰相之子拉塞尔（ラッセル）。

SCENARIO 15

「颤栗」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



那边厢兰方特元帅率领的连邦军正与三国同盟打得不可开交，这边厢女王萝珊西尔接见拉塞尔并任命其接替已死父亲的宰相之位。

再说西古马他们已开始突袭敌军的大本营，失去了飞兵的对方只得派出四队骑兵去联络，这也意味着那四支骑兵是会作为援军回来的。另外，克菲尔团长也会以援军的身份在地图上方出现。留守在堡垒中的敌军并不很强，而其魔法师部队可以让飞兵前去突击，很快便可将之消灭。

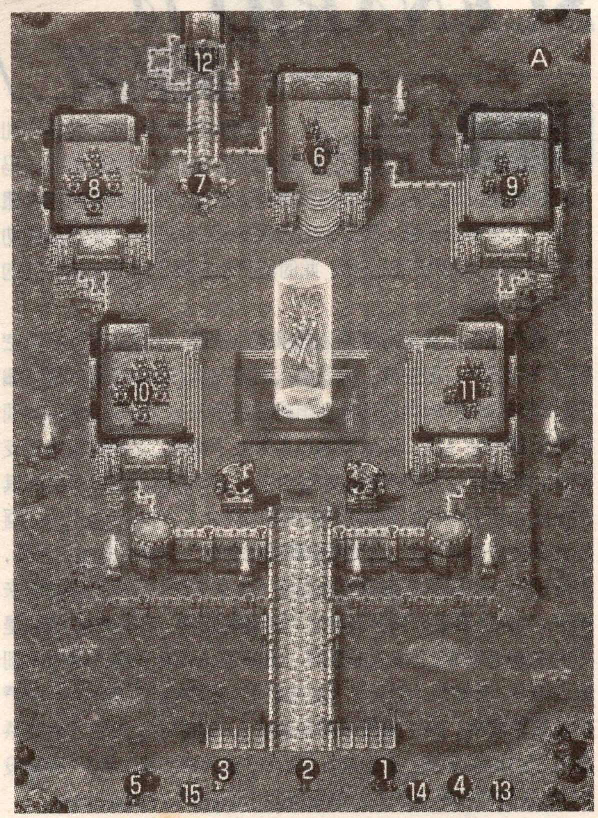
顺利完成任务后，萨尔拉斯军也成功地突破了包围网，接下来按原计划往光之大神殿去。途中，众人感叹此飞空艇的便利，布琳达说这艘船在古代魔导王国时只是艘舰队间的联络船，比这要大好几倍的宇宙战舰甚至可以从这个星球移动至月球上！

西古马一行来到光之大神殿，说明来意后大司教却不敢帮助他们，众人都觉得事有蹊跷，布琳达便自告奋勇去收集情报，临走前还把物资从飞空艇中搬出来并关照众人要关闭其动力炉。

SCENARIO 16

「人质」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·人质转送 ·西古马死亡



次日，众人赶到飞空艇处，发现已是一片火海，看来似乎是有人放火。猜测中埃里克坚持认为是布琳达搞的鬼，克拉蕾特自然不予苟同。布琳达回来后得知此情况，并不在意，反而庆幸事先关闭了动力炉，否则一旦爆炸，这块土地就会受污染，今后数百年将不能居住。接着她告诉众人大司教之所以不愿帮忙，是因为他的女儿被基尔莫亚的部下抓走了。于是，众人前往达雷斯监狱救人。

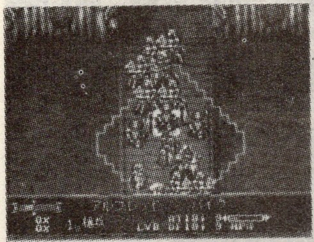
一进入战斗，西古马想出一个办法：派一支部队迂回至后方，守护大司教的女儿。那么派谁好呢？基本上在你眼中最没有用的人最适合这个工作，因为执行此任务的人是没有什么机会和敌人交锋的。其他人就从正门进攻达雷斯监狱，将敌人全都吸引过来，并尽快将敌司令官歼灭，否则他会将大司教的女儿传送至别处。当司令官以外的人全灭抑或司令官死亡时，库伊多侯爵率领三支部队出现在下方。因为这些援军过桥时需要一些时间，大可乘这个时候先将监狱中的敌人全灭，然后再在入口处布阵，等候敌人自投罗网。

成功地救出了大司教的女儿，如此一来光之大神殿支持克拉蕾特的立场也确定了。另一边厢，连邦军和三国联盟打得不可开交之际，后方突然传来宰相拉塞尔的命令，要兰方特元帅火速返回王城，且其申请增援的报告也被驳回。

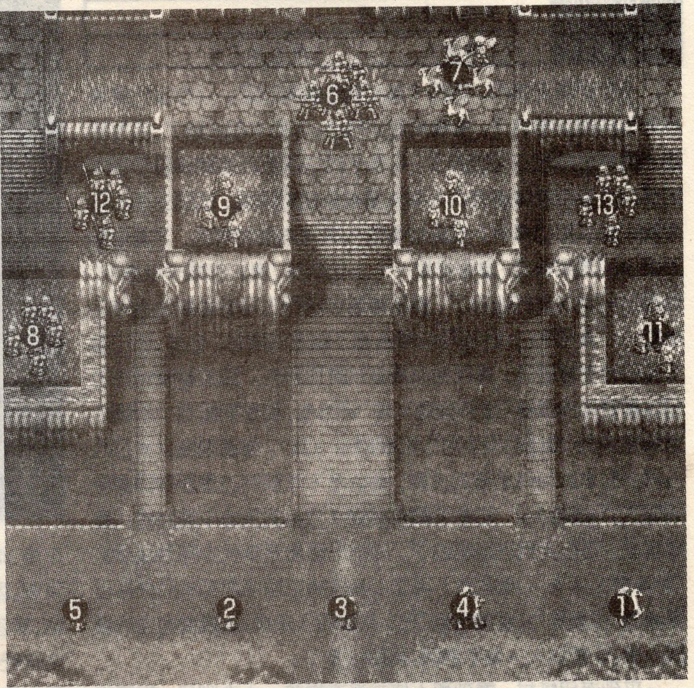
SCENARIO 17

—「革命」

胜利条件	·打倒库伊多及克菲尔
败北条件	·村人的全灭
	·西古马死亡



在卡尔萨斯王城谒见间，基尔莫亚再度派遣大军去对付萨尔拉斯军，他似乎对敌人的行动了如指掌。而西古马一行则乘着王城空虚之际，前去偷袭。



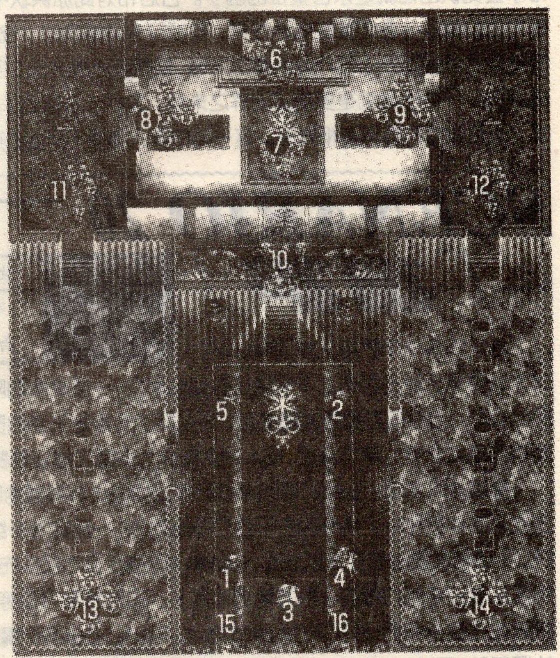
此役胜利条件是击破库伊多以及克菲尔，当然一般是以“敌全灭”为目标的。战斗初期敌人是停留在原地的，如果他们一直占据地形上的优势打防守战的话，倒是比较令人头痛的。好在库伊多的智力与史莱姆不相上下，当我军通过护城河一半时，他居然下令全军突击！真是送上门来的好事，此时大可将行军的队伍撤到空旷的地带（特别是骑兵），等敌人过来再交战也不迟。比较聪明的是克菲尔团长，他是不会主动上前攻击的，最后被库伊多责怪时方加入战团。而从克菲尔的言语中，众人了解到基尔莫亚在萨尔拉斯军中安插了间谍。

在平原上，卡尔萨斯和萨尔拉斯军亦展开了激烈的交战。人数不及对方的萨尔拉斯军在雷纳多的指挥下采取坚实的防御战，因为只要克拉蕾特能够打倒基尔莫亚、夺回王城，他们就胜利了。

SCENARIO 18

—「玉座」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



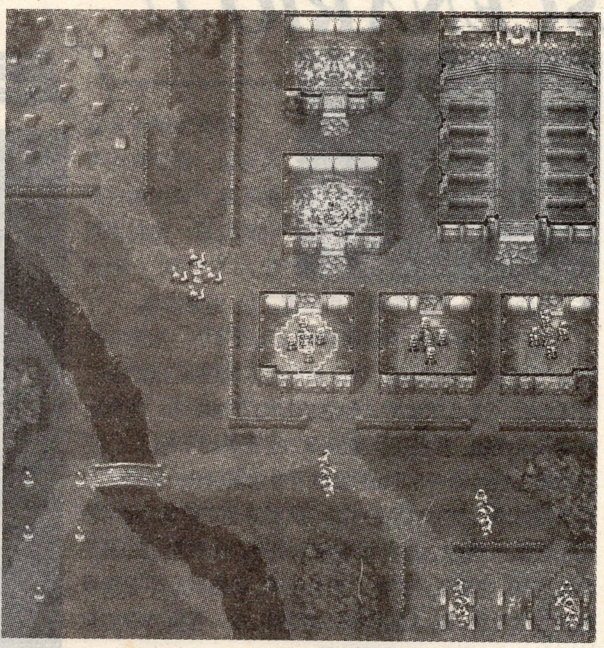
赶回连邦王城的兰方特元帅，万万没有想到等候他的竟然是牢狱生涯！新任宰相拉塞尔以兰方特父亲兰贝尔德亦是三国同盟一员为由，将他囚禁并夺取其兵权。而在与连邦军交战的雷诺路兹地方军（阿尔维斯的部队）那边，其左翼部队开始起了内讧。原来布琳达的部下让雷诺路兹军误以为罗休法尔地方军（雷因法路斯的部队）攻击他们，于是双方一场混战，本来处于劣势的连邦军乘势脱离战场。

西古马等人业已来到卡尔萨斯王城谒见间，皇帝基尔莫亚正高高地端坐其上。这场战役主要分左、中、右三路进攻，消灭中央的部队后仍需往左、右两路进军，因此将机动力高的部队安置在中路较为妥当。虽然敌人一直口口生生在说等候援军的到来，其实这一版是不会有敌人的援军出现的。反之，当上端把守入口的左右两队骑兵受到攻击后，我方援军会在地图最下端出现，那就是大魔导师杰西卡和马库雷。不过，他们两人相距较远，根本帮不上、也不需要他们帮忙。此时便会有个很大的笑话：发急的基尔莫亚居然说他也具有卡尔萨斯王家的血统，甚至还想卖弄其家谱：“听好了！在好几百年以前，还没有卡尔萨斯王国之时，达尔希斯帝国的年轻骑士兰斯在旅途中遇见了僧侣克莉丝，两人结婚并生下一子名叫利昂……”杰西卡打断他的胡言乱语：“到此为止！克莉丝是与巴尔迪亚国王雷狄结婚的，而利昂则出生于他们之后 **200** 年。”（**レオンさま**怎么可能会有那么恶心的后代呢？！真是无耻的家伙！）没戏可唱的基尔莫亚最后只得利用王座下的密道逃走，克拉蕾特终于夺回了自己的国家。获知皇帝逃走、王城被夺的消息，卡尔萨斯军亦无心再战，高级将领们纷纷逃之夭夭，下级军官和士兵们则听说克拉蕾特的新政策而举旗投降。在魔之地法鲁赞利亚，欧米加正和魔族交战，不过因为魔族人多势众，欧米加决定先撤退让埃赞尔来当替死鬼。

SCENARIO 19

「因缘」

胜利条件	·打倒死人使古洛布	
败北条件	·村人的全灭	·西古马死亡



卡尔萨斯王城内，杰西卡替拉姆达恢复记忆，从今以后就要称她为玛丽安蒂尔了。接着轮到主角时，杰西卡却失败了，因为其法术竟然全被西古马吸收了，可能是因为改造后的精神异于常人的缘故。克拉蕾特便带众人到先皇被杀害的现场，试图让西古马想起一些以前的事情。玛丽安蒂尔与房间内植物对话，了解到皇帝被杀的真实情况：皇帝是被一个土色肌肤、瘦长的男子给杀的，而西古马当时被药迷昏了，接着那男子用西古马的剑刺穿皇帝的心脏……真相大白，西古马总算洗刷了弑主的罪名。但是，他的家人却已全部被处死，其领地亦被基尔莫亚吞并。克拉蕾特将西古马以前使用的武器"强袭型魔光剑"还给他，那是把配有小型魔动炮装置的剑(每场战役中可以远程射击一次)。强袭型魔光剑乃西古马他们家族世代相传的宝物，据说是千年前利古里亚帝国皇帝(即西古马的祖先)，在寻求解救其妻子方法的旅途中得到的。看到这里，各位大概已经明白了，西古马居然是Ⅲ代中阿鲁迪缪拉(アルデミュラ－)的后代！再加上其家族之后多次与卡尔萨斯王家通婚，也算是"光辉的末裔"吧！此时有人来报，法鲁赞利亚的魔族入侵，于是众人一刻不得闲，再度出发了。

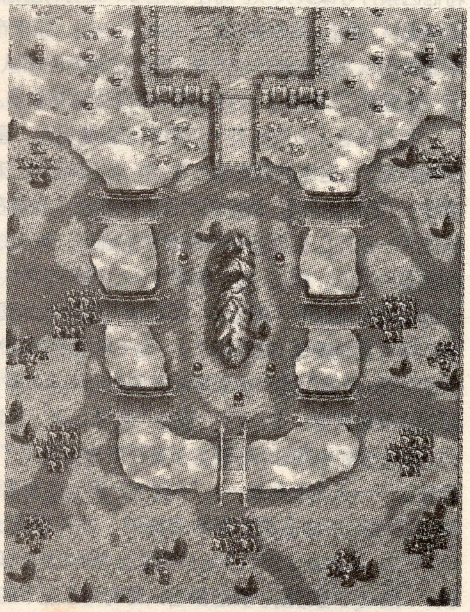
来到诺伊修村，看到死人使古洛布带着一大堆幽灵，玛丽安蒂尔立刻认出他就是杀害皇帝的凶手。古洛布对此亦供认不讳，因为他们魔族一直想要征服此世界，但却从来没成功过，究其原因便是手持圣剑兰古莉莎的光辉之末裔，屡屡破坏其计划。所以，魔族的另一项任务就是要消灭光辉之末裔，因此才会嫁祸于西古马，让他和克拉蕾特自相残杀。这一战的敌人皆是不死系的幽灵之类，僧兵、弓兵对其有效，飞兵、骑兵略占优势，枪兵、步兵则被克制，因此在购买佣兵时要注意些。战斗一开始，古洛布会走向墓地，其它敌人的攻击目标则是村人。所以先不要去管古洛布，而是全速赶往教会拯救村民。好在现在的村民已非昔日只会逃跑的柔弱之民，他们亦会参加战斗保护自己。至于到达墓地后的古洛布，会不断地召唤死人(大概召唤四、五次左右)。待教堂周围的敌人全部解决后，便可把大军拉到墓地，讨伐古洛布了。

最后，村子获救了，古洛布却逃走了。而此时埃赞尔也乘着飞空艇来到艾路萨利亚大陆，欧米加告诉他圣剑的下落，老实的埃赞尔为此还感谢他的情报，却不知对方的真正用心。

SCENARIO 20

「援护」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·3个以上补给部队被击破
	·西古马死亡



众人回到卡尔萨斯王城，杰西卡告诉大家那死人使古洛布乃千年前三位魔将军之一，看来魔剑阿鲁哈萨托回到魔族的手中后，他们的力量就大幅增加，再这样下去黑暗王子伯赞鲁和混沌神卡奥斯都有可能会复活！事不宜迟，众人决定向东北的魔之地法鲁赞利亚进军。

魔族亦非笨蛋，当他们得知卡尔萨斯出兵征讨其根据地时，居然派出部队截击我军的补给部队。所幸西古马他们及时赶到，一场拯救补给部队的战役就此展开。补给部队被击破三支以上时，**GAME OVER**。我方部队布置在中央的岛上，补给部队必须通过四周的小桥方能到达岛上，此时我军可以等其通过后砍断吊桥、并在入口处伏击敌人。另外，右侧有支魔法师部队，可以让克拉蕾特去突袭。其实不一定要将所有的吊桥毁掉，行动快的部队可以先通过吊桥，主动迎击敌人。

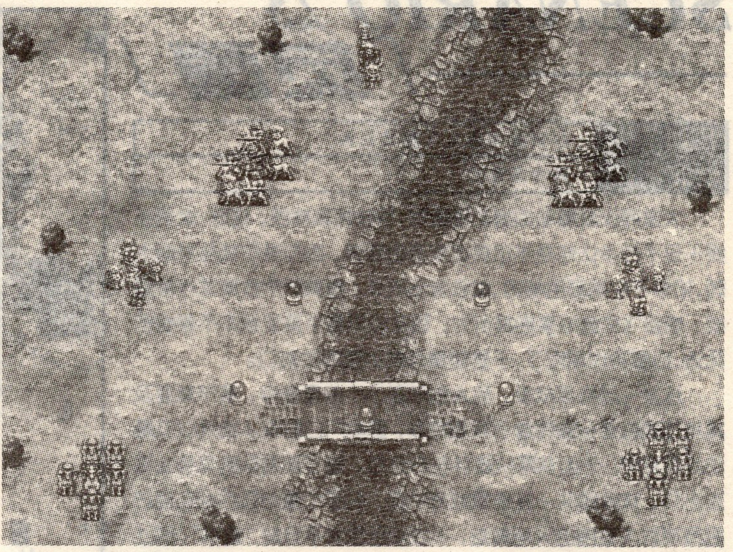


西古马他们终于保住了所有的补给部队，而另一边杰西卡和马库雷指挥的大部队，其先锋部队已经与魔族正式交锋起来。

SCENARIO 21

——「旧敌」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡

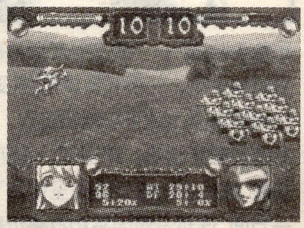


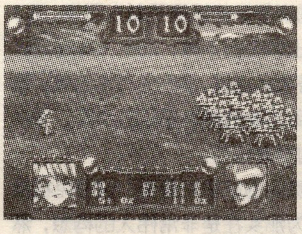
在法鲁赞利亚城，埃赞尔正和魔族打得不可开交。而西古马他们即将接近法鲁赞利亚时，却又遭到欧米加的截击。玛丽安蒂尔认出正是欧米加袭击他们的村庄，并将她和马库雷送往研究所。而欧米加似乎对西古马怨恨颇深，坚持要打败他。

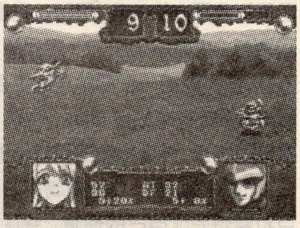
这一场很简单的战役，既没有什么地形限制，亦没有让人头痛的**NPC**。第**3**回合时，敌飞兵会出现在地图下端。

此时，埃赞尔已经找到圣剑兰古莉莎，并全速撤出法鲁赞利亚城。





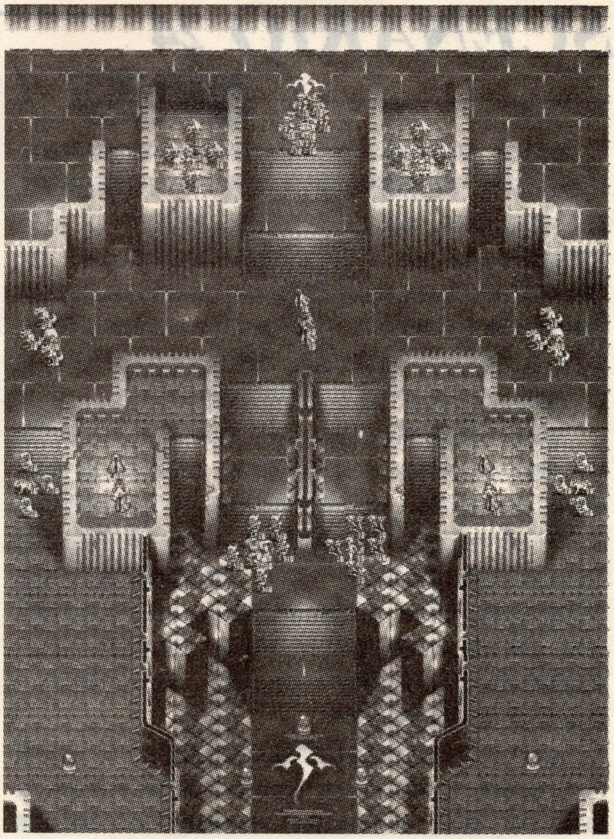




SCENARIO 22

——「魔窟」

胜利条件	·打倒死人使古洛布
败北条件	·西古马死亡



在输送用飞空艇前，埃赞尔让部下将圣剑送至雷因法路斯处，自己则留下搜索魔剑阿鲁哈萨托。西古马等人抵达远征军阵营，与杰西卡会合。相互交换情报后，西古马的小部队前去突袭法鲁赞利亚城。

敌人的首领依然是死人使古洛布，而且他还会令一度被击倒的魔物复活，因此要准备打持久战。我军可以分三路进攻，左右两路不妨交予布琳达和克拉蕾特，中央则是西古马、玛丽安蒂尔和阿尔弗列特。因为中央有支死灵部队异常强劲，最好与其保持一段距离，然后让加强攻击力的弓兵将之射杀。

辛辛苦苦打了一场战役后却一无所获，古洛布再度逃脱，而圣剑和魔剑也没能到手。众人出得法鲁赞利亚城，见到韦拉玖和埃里克，说从战败的魔族口中得知阿鲁哈萨托在加艾鲁手中，而西古马想起欧米加曾说过要拖延时间之类的话，便猜测兰古莉莎是被埃赞尔夺走了。

就在此时，基尔莫亚不知从哪里搬来了魔动巨兵，并向法鲁赞利亚城发射魔动炮，企图将西古马他们一网打尽！所幸第一炮打偏了，接下来玛娜（**マナ**，由植物产生的星球生命能量）能量填充尚需一段时间，发射第二炮需要一小时。

SCENARIO 23

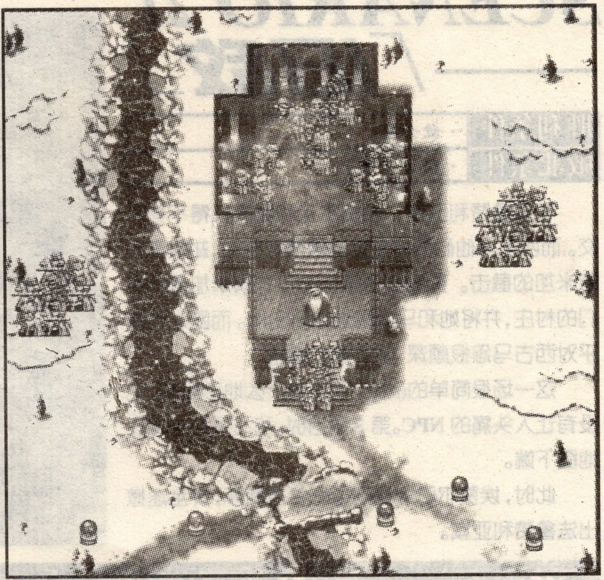
「觉醒」

胜利条件	·打倒基尔莫亚及魔动巨兵
败北条件	·西古马死亡

大家商议趁魔动炮填充能量时，尽快将其摧毁。这时，埃里克终于忍不住承认他是基尔莫亚安插的间谍，因为基尔莫亚对他下药，如果不定期服用解药，就会发狂而死。提供萨尔拉斯军行军路线、烧毁飞空艇等事皆其所为，现在他见基尔莫亚根本不管他的死活，且解药也用完了，于是便撞向魔动炮的发射口。

这是一场强攻战役，敌人固守在小小的堡垒中，基尔莫亚及其身边两位僧侣皆带着弓兵和炮车，堡垒门口则有队枪兵以及魔动巨兵把守，外面有两队骑兵左右分布。除了那两队骑兵会主动攻击外，其余部队一直是原地待机的，而那个魔动巨兵会在自己周围放射大范围的火焰魔法，不过却是敌我不分地"通杀"，因此还是对我军比较有利，可以让玛丽安蒂尔的妖精不断作回复。第3回合时，克菲尔团长的飞兵部队出现在右下角，好在飞兵的判断力低，可以安插一个部队在附近等候其出现，然后先下手为强。最后进攻基尔莫亚的本阵时，让防御力高的枪兵部队打头阵，飞兵在其后突击，并让玛丽安蒂尔不时回复即可。

战斗结束后，克拉蕾特抱着濒死的埃里克痛哭，埃里克祝愿克拉蕾特完成自己的理想，并认为那实在是非常伟大的构想，然



后撒手归去……（西古马想必很高兴，可以少了个情敌。）在连邦王城地下牢，艾米莉要求见被囚的兰方特元帅，遭到守卫的阻拦并和其争执了起来。就在这时，兰狄乌斯从后面偷偷潜入牢中将兰方特救了出来。深山中，韦拉玖接到欧米加故意透露给他们的情报，埋伏在此等候运送圣剑的飞空艇，并用魔动炮将其击落。另一方面，连邦王城内宰相拉塞尔接到了兰方特逃狱的报告。

SCENARIO 24

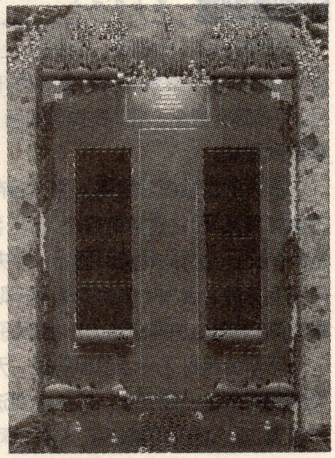
「争夺」

胜利条件	·持有圣剑兰古利萨的人到达地图下端 ·敌全灭
败北条件	·兰古利萨被夺走，该敌人逃至地图上端 ·西古马死亡

数日后，克拉蕾特在卡尔萨斯王城宣布国民为政的制度就此开始了。接着，韦拉玖前来告知载有圣剑的飞空艇现在坠落于伊雷斯大陆的深山中，必须抢在雷因法路斯之前找到它，这一任务又落到西古马他们身上，至于韦拉玖则去打探魔剑的下落。兰狄乌斯和兰方特在前往卡高西斯王国的途中，后者担心自己的逃狱会给卡高西斯王国带来麻烦，兰狄乌斯却说威拉提督对此早有安排。但是，兰方特并不想就此逃亡，他想起管家说自从其兄长死后，父亲就对自己疏远了，兰方特很想找出其中的原因。

输送用飞空艇坠落在伊雷斯大陆东北部马尔加山中，西古马等人乘着韦拉玖提供的飞空艇赶到当地时，发现欧米加也在那里积极地寻找兰古莉莎，一场争夺战就此展开。本话的胜利条件是敌全灭抑或拿到圣剑的人抵达地图下端，失败条件是圣剑被夺且该敌人抵达地图上端。货舱中一共有十间屋子需要调查，其中除了圣剑外还有不少宝物，兰古莉莎则在左边从上往下数第2间屋子内。如果被敌人先夺得圣剑的话，就要马上追击此部队。反之，我方取得圣剑的人亦会遭到敌人的集中攻击，不过大可利用这一点将敌人引诱到你的包围阵中。

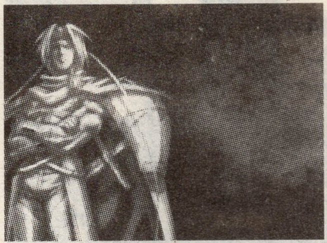
战斗结束后，雷因法路斯率领着克利姆索骑士出现，并要西古马交出圣剑。布琳达一见他就十分愤怒，说要报其杀害双亲、毁掉村庄之仇。这时，士兵报告坠落的飞空艇魔动炉起火，有即将爆炸的危险，而且里面尚有许多人未逃脱。雷因法路斯听后，似乎十分关心那些人的安全，急忙赶去救险，布琳达亦紧追其后。众人不知如何是好时，韦拉玖赶来，他了解情况后让西古马他们先行离开，由他负责将布琳达追回来。在飞空艇机首部，雷因法路斯将其他人员全部疏散后，布琳达追上来要与他在这魔动炉的爆炸中同归于尽。万不得以之下，雷因法

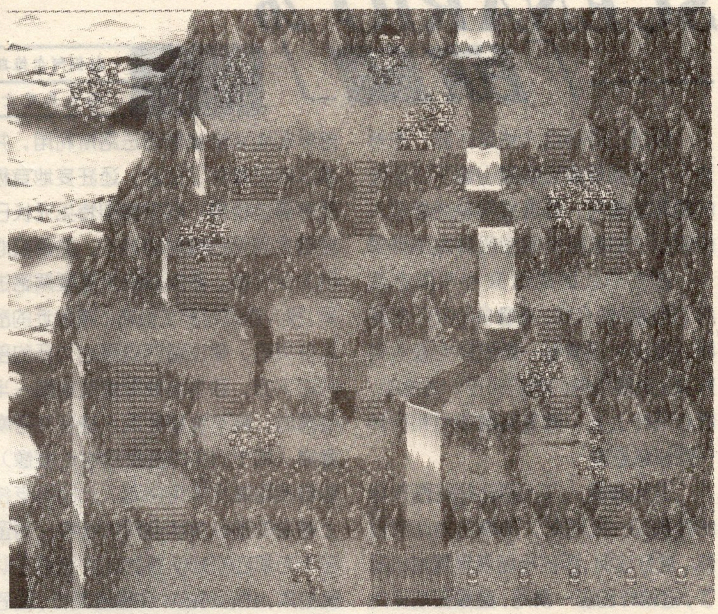


路斯将布琳达击昏，交给随后赶来的韦拉玖，翩然而去。昏迷中的布琳达梦见昔日的情景，她从山中回雷库里奥村（レクリオ）后却发现尸横遍地，邻村高塔尔（ゴタール）的村长因雷库里奥的大坝决堤、造成洪水泛滥故赶过来看个究竟，却不料见到这幅惨景。一个尚未断气的少妇将怀中幸存的孩子（即Ⅳ代主角兰狄乌斯）以及贤者水晶交给高塔尔村村长，并叮嘱不能将那水晶给任何人。

SCENARIO 25
「时限」

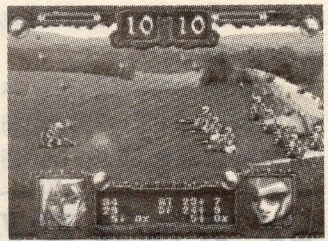
胜利条件	·20回合以内将高鲁多利打倒
败北条件	·山洞被破坏(20回合终了) ·西古马死亡

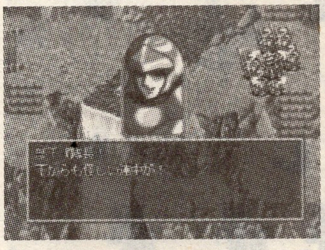


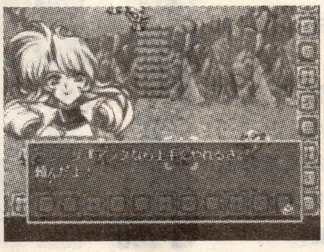


布琳达醒来后，在众人的追问下，韦拉玖说明他们的来历。远在数千年以前，古代魔导王国克利姆索尼亚时代，分为支配阶级和被称为克利姆索兰达的劳动阶级。那时魔导技术异常发达，人们利用其力量制造出许多高科技的机械，但是两级分化却异常严重，支配阶级居住在赤之月克利姆索上，劳动阶级则在其统治下苦不堪言，而且还时时受到魔族的威胁，最终两阶级间的大战爆发了。战争以支配阶级的失败而告终，但是劳动阶级亦付出相当大的代价，世界一片荒芜，繁荣的魔导王国就此覆灭了。然而，人们所期盼的和平并没有到来。围绕着地球超椭圆轨道上转动的赤之月克利姆索，每**200**年接近此星球一次，此时两星球散发的能量磁场相互影响，促进混沌之门的活发化，混沌之神卡奥斯从沉睡中惊醒，打开混沌之门将大量的魔族送至地上世界，战乱由此不断……西古马现在所持有的圣剑兰古莉莎，其前身乃昔日大战中劳动阶级制造出的破邪之剑，可惜此破邪之剑并非完成品。不过，成为圣剑兰古莉莎并由光辉之末裔拥有后的破邪之剑，却能发挥出令人意想不到的新力量。至于真正的破邪之剑，现在被称为阿鲁哈萨托，成为与兰古莉莎对立的魔剑，并且已是魔族中黑暗王子伯赞鲁的象征。魔剑阿鲁哈萨托原本的作用已渐渐为人淡忘，但身为昔日劳动阶级克利姆索兰达后裔的韦拉玖、布琳达他们却不会忘记，真破邪之剑那令人恐怖、绝望的作用——开启最终兵器的钥匙！因此，韦拉玖他们才会千方百计想要夺得圣剑和魔剑，如果此剑落入知情且具有极大野心的人手中，后果将不堪设想！至于雷因法路斯，乃是**200**年前赤之月克利姆索接近时降落于此、支配阶级克利姆索的王子！正是他先是欺骗了布琳达的感情，然后杀害了全村的人并让洪水决堤……

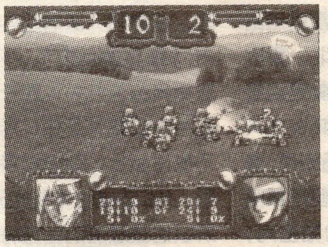








韦拉玖将他们的来历、目的——和盘托出，然后告诉众人他们在艾路萨利亚大陆期间，伊雷斯所发生的事情。阿尔弗列特一听三国同盟之事，立刻拜托大家帮助他去说服被雷因法路斯利用的哥哥阿尔维斯。于是，西古马他们向雷诺路兹地方进发。



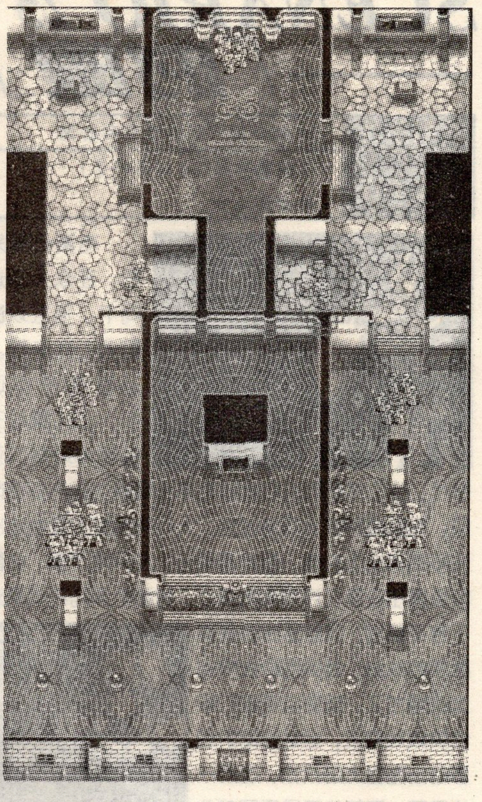
兰方特和兰狄乌斯走在通往雷诺路兹地方的山道上，却遭到高鲁多利的阻拦。据高鲁多利所言，他现在是受雇于三国同盟，雷因法路斯的参谋塞洛派他来炸毁通往雷诺路兹的山洞。双方一言不合立刻大打出手，此时西古马一行也赶到，便要在**20**回合内击败高鲁多利。虽然兰方特和兰狄乌斯距离高鲁多利不远，但并不能靠他们，事实上这两人收拾前来攻击他们的枪、骑兵部队已经很吃力了，而且他们还会特意等西古马他们上山后再攻击。(为什么不可以沿用Ⅳ代的记录呢？如此一来又可以用自己培养的超强兰狄乌斯和兰方特来欺负弱小啦！)说回正题，我军可以兵分两路进攻：走西方宽阔的山道，虽然绕远路，但敌人较少且能与兰狄乌斯他们会合，派遣阿尔弗列特和布琳达比较方便；东方的山道路程虽短，但地形较狭窄，西古马和玛丽安蒂尔一进攻、一援护，再加上不受地形限制的克拉蕾特在一旁助攻，可以很快解决拦道的敌人。

战斗结束后，众人相互介绍，因为目的一致，故兰方特加入队伍同行，兰狄乌斯则回卡高西斯王国向威拉提督说明情况。

SCENARIO 26

「欲望」

胜利条件	·打倒阿尔维斯
败北条件	·西古马死亡



穿过山洞后众人稍事休息，布琳达一人来到悬崖边眺望山脚下不远处的雷库里奥村，回想起与曾经是恋人的雷因法路斯在此欣赏风景时的情景……西古马此时走过来与布琳达谈心，还没多说几句，高鲁多利又不知从哪儿冒出来还拿着一颗破坏力极大的炸弹，说要与他们同归于尽！危急中，西古马扑上去，抱着高鲁多利和炸弹一同滚落悬崖……

次日清晨，众人四处寻找西古马的踪影却一无所获，布琳达为此而自责。就在这时，西古马摇摇晃晃地出现了，在爆炸的那一瞬间，蕴藏在他体内的所有能力突然增大，总算是因此而捡了条命回来。

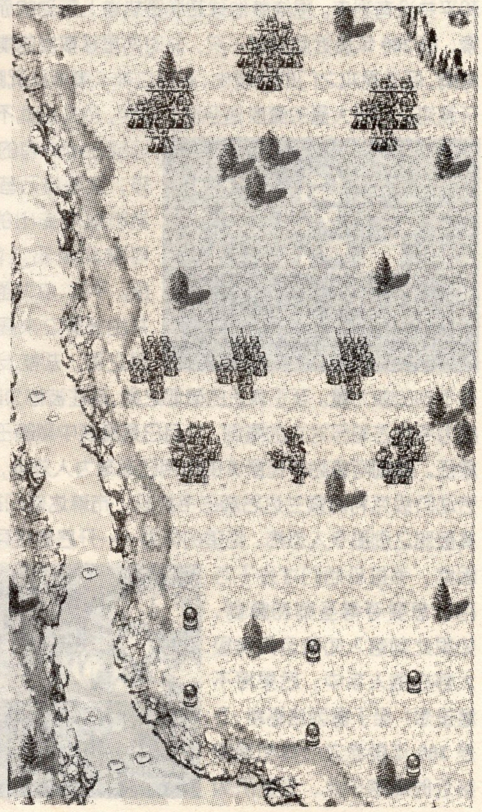
一番有惊无险的经历之后，众人冲入阿尔维斯的大殿，阿尔弗列特本想劝说其兄放弃叛乱之事，谁料阿尔维斯却明知是被雷因法路斯利用，并承认自己毒死了父亲，还狂妄地宣称要称霸全世界！阿尔弗列特见兄长已经自大到无已附加的地步，亦硬起心肠大义灭亲。本次战役又是要两路进军，敌人亦成对称式分布。将附近的敌人歼灭后，建议留四支移动力低的部队在下方，因为当我军走过地图一半位置时，阿尔维斯会放火烧屋并召唤魔物（即下方中央部屋周围的雕像），他自己则逃往中央密道。此时两支往上移动的部队继续追阿尔维斯，而留在下方那四支部队就可以收拾那三队魔枪兵，然后再由中央密道而行，前后夹击阿尔维斯。

将阿尔维斯击倒后，众人安慰阿尔弗列特，他却觉得在与大家一同旅行的这段时间，已经令自己变得坚强，再也不像过去那样只会逃避了。

SCENARIO 27

「哀惜」

胜利条件	·打倒执事马斯达松
败北条件	·西古马死亡



罗休法尔城内，塞洛向雷因法路斯报告雷诺路兹地方已经败北，雷因法路斯却说原本那两个领地就是用来拖延时间的，因此也不必对其抱太大希望。接着，他问“船”事准备如何，塞洛回答船在瓦鲁达街下面，但是那座城并非在罗休法尔军的势力范围内，只能用强夺的方式了。

西古马他们平息了雷诺路兹地方，接下来就轮到兰方特的父亲兰贝尔德统治的撒萨兰多地方了，但是就在他们接近该领地时，在平原上遭到了管家马斯达松的阻拦。这是一场典型的防御战，因为敌人分三波轮番进攻：步兵——枪兵——骑兵。我军可以适当地前进，然后利用兵种相克的原理将其攻势一一瓦解。

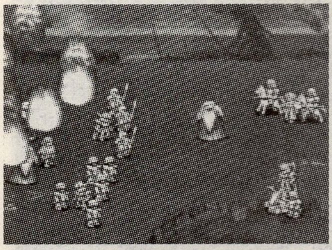
马斯达松临死前说明兰贝尔德疏远兰方特的原因：昔日兰贝尔德与阿尔弗列特的父亲罗克威尔结伴四处冒险，在最后一次冒险中两人找到了一古代魔法文明遗产，不料却中了该魔法道具的诅咒——两个家族中的亲人们会自相残杀而死！本来他们对此并不放在心上，但当长子克利方特死亡后，兰贝尔德才发觉诅咒果然应验了，所以他故意疏远兰方特就是不想让自己的孩子再度遭到不幸。至于原本性格温和的阿尔维斯突然变得如此丧心病狂，多半亦是受到诅咒的缘故。布琳达说明古代魔导王国确实曾有具备诅咒能力的魔法道具，解除诅咒的方法必须先拿到该魔法道具才行，但是兰贝尔德已经把那个道具送给宰相拉塞尔了。

在克利姆索兰达的阵营，韦拉玖正为魔剑的去向而一愁不展，此时却又接到报告雷因法路斯正率兵前往瓦鲁达街，韦拉玖大吃一惊，因为在那座城市下埋着巨大的宇宙战舰！

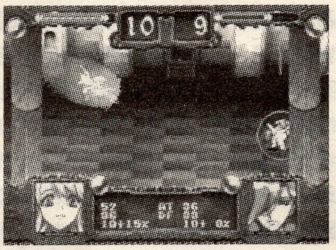
SCENARIO 28 —「水晶」

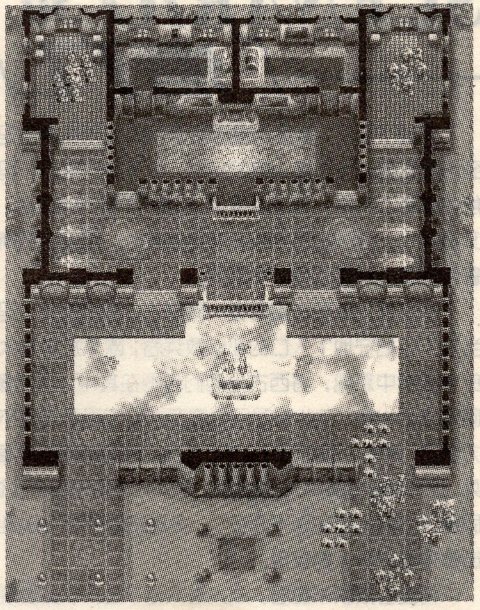
胜利条件	·打倒菲拉基娅 ·水晶被破坏
败北条件	·西古马死亡

瓦鲁达街附近，韦拉玖与塞洛展开一场魔动巨兵战，女佣兵们则乘机潜入瓦鲁达街的地下工厂企图破坏宇宙战舰，然而却遇到了雷因法路斯及其部下——由9人构成的克利姆索尼亚精锐骑士团“克利姆索骑士”！



话说西古马一行来到宰相拉塞尔的大殿，了解到兰贝尔德曾送于一水晶，看来这就是那魔法道具了。此时，拉塞尔出现并在圣剑兰古莉莎的光芒下显出原形——魔将军之一变幻的菲拉基娅（フェラキア）。本战的首要目的是保住屋内的水晶不被菲拉基娅破坏，其次是消灭敌人。不过，事实上并没有那么紧张，因为能破坏水晶的只有菲拉基娅一人而已，且其移动速度并不很快，让主角西古马去对付她即可，其余的人则先集中精力收拾下方的敌人。在屋内池塘中央有队水兵作为伏兵出现。





在罗休法尔城，兰贝尔德请求雷因法路斯告诉他破解诅咒的方法。另一边，兰方特也找韦拉玖打听如何解咒。在众人的追问下，韦拉玖不大情愿地告诉他们解咒的唯一方法是受诅咒的家族中一人前往诅咒发动的场所，用自己的生命消去诅咒！兰方特听后立刻前往发掘水晶的古代遗迹，阿尔弗列特亦紧追其后。韦拉玖叫住布琳达，告知她的部下已经全灭于克利姆索骑士的手中。

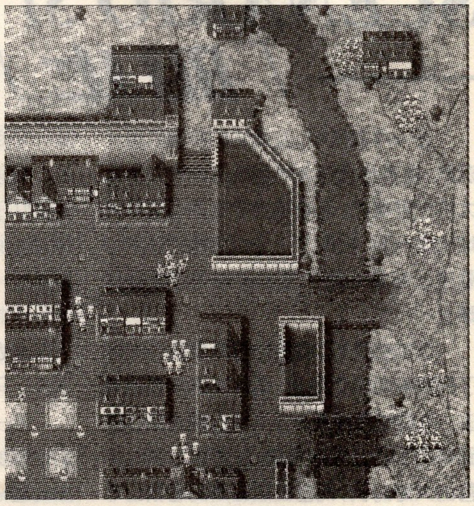
SCENARIO 29 —「救出」

胜利条件	·全员从地图上脱出 ·敌全灭
败北条件	·市民全灭　·西古马死亡

在古代遗迹内部，阿尔弗列特追上兰方特，他认为兰方特尚有亲人存在，因此让已没有任何亲人的自己去死比较妥当。兰方特却说正因为阿尔弗列特家族仅剩他一人，更不能断其血统。两人争执间，发现兰方特的父亲早已等候在遗迹内，兰贝尔德以自己的生命消除了水晶对两家族的诅咒，临死前还告诉众人雷因法路斯在瓦鲁达街发掘古代遗产……

魔族大本营内，菲拉基娅责问加艾鲁为何圣剑又被光辉之末裔夺走了？加艾鲁推脱那是古洛布的责任，接着菲拉基娅便说他们魔族的目的是赤之月克利姆索，因为那里是魔族的故乡。

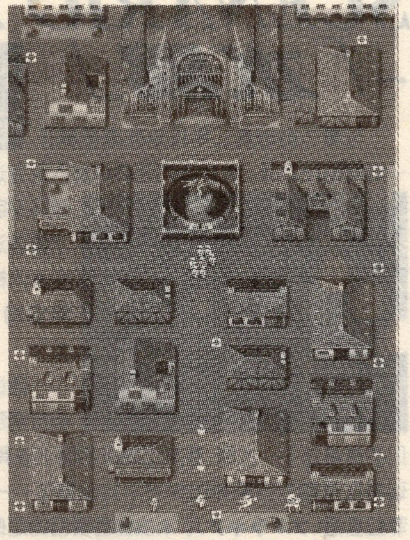
西古马一行离开古代遗迹火速赶往瓦鲁达街，却发现马库雷正一面保护着市民，一面对抗着欧米加的侵入。原来，马库雷他们村庄中的人避难到瓦鲁达街，其中就有他和玛丽安蒂尔的父母。欧米加见到西古马又兴奋起来，甚至让部下去袭击一般市民来激怒主角，不过两名克利姆索骑士就不太认同他的做法。此役必须保护市民安全地离开，共有北、东北、东南三条逃脱路线，北门虽然最远却是最安全的路线，还是让市民从那里脱离比较妥当，不过需要派支步兵队护送，以防受到最上方敌枪兵的攻击。数回合后，有队枪兵于西南出现，离最下角的那队市民不远，应先安排一支部队等候在此。至于其他人员只要把守住东面两座桥的入口就可以封杀敌人的攻击。途中欧米加会发动其能力令精神能量大幅增加，而他之所以对西古马如此执着，盖因以前西古马和他争夺基扎洛夫第一部下的位置，且他坚信完全改造的自己要比不良品的西古马厉害得多，夺取圣剑兰古莉莎亦非为了雷因法路斯而是为了报答基扎洛夫对其多年的养育之恩。当欧米加战败后，雷因法路斯和7号克利姆索骑士出现在西南方，责问欧米加为何对市民出手，然后下令要捕捉玛丽安蒂尔，其余胆敢反抗他的人等一概诛杀。如果对自己的实力有自信的话，不妨坚持敌全灭的作战方法；反之，还是赶紧逃离此地吧！战斗结束后，马库雷得知被带到地下工厂去了，便不听众人的劝阻径直前往瓦鲁达街的地下工厂。西古马他们则商议让四名伙伴在外吸引敌军的注意，让主角和另一名伙伴能潜入教会前的地下入口。



SCENARIO 30

「潜入」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



在地下工厂，塞洛向雷因法路斯报告大气中的玛娜浓度已经到达目标值，计划第一阶段完毕，接下来只要抓住玛丽安蒂尔就能完成第二阶段。至于真破邪之剑的下落已经查明，是在魔族加艾鲁手中，他现在正在调查该剑的来历。雷因法路斯便担心加艾鲁发现最终兵器已是迟早问题。

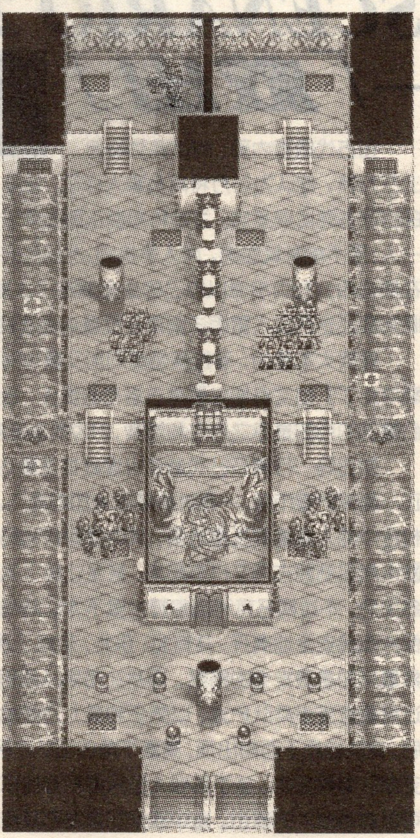
战斗前玩者要决定带谁一同潜入，笔者选择了玛丽安蒂尔。当消灭了把守地下入口的那队敌兵后，欧米加率领大批部队从民房和教堂中涌现，将西古马他们包围在其中。我方援军要到第**7**回合才会出现，在此期间只能靠西古马和玛丽安蒂尔两支部队的力量了，建议让西古马带上枪、步兵，玛丽安蒂尔则雇佣幽灵或弓兵，这样就能克制大多数部队，再加上主角的能力应该已经很强，即便只有两人应该也不在话下，危险的时候还可以利用棋盘似的街道来躲避敌人的攻击。

再度击败欧米加后，众人进入地下工厂，却发现雷因法路斯抓住了马库雷和玛丽安蒂尔的母亲为人质，以此要挟玛丽安蒂尔就范。雷因法路斯还对众人说明他的目的，因为其家乡赤之月克利姆索是在超椭圆轨道上运转的，接受不到太阳的照射，也由此产生不了玛娜能量，但是在那里居住的人们维持其生命的冬眠装置需要该能量，所以借着每**200**年克利姆索接近此星球一次，可以从中吸收必要的玛娜之力。现在，克利姆索的玛娜能量已经接近枯竭，如果不及时补充大量的玛娜能量，赤之月就会灭亡！雷因法路斯身为克利姆索的王子，肩负着拯救整个民族的重任，为此就算是不择手段也在所不惜。需要玛丽安蒂尔则因为她具有能够与植物沟通的能力，只要她向植物之王世界树祈求，让全世界的植物将玛娜能量提供给克利姆索，雷因法路斯的故乡便能得救。玛丽安蒂尔虽然不忍心坐视克利姆索人步向死亡，但也不愿就此提供玛娜之力令克利姆索强大起来，再度统治此星球。苦恼中的玛丽安蒂尔想出自己寻死以求两全的下策，西古马自然不允许她如此自暴自弃，劝她不妨先帮助雷因法路斯，然后大家再同心协力对抗赤之月。

SCENARIO 31

「阻止」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



在一片寂静中，拉姆达的祈祷打破了沉默，其声音透过大气层远远地传送至巨大的世界树内，无数的金色光点自世界各地冉冉升起，组成了一道道金色的光束飞射至已经接近这个蓝色星球的赤红色月球上……

仪式结束后，雷因法路斯按照约定放了玛丽安蒂尔的母亲。雷因法路斯前脚离去，韦拉玖后脚跟进来，他说现在雷因法路斯的军队分散在各地，正是进攻其大本营的大好时机，而雷因法路斯的居城已非罗休法尔，乃美路比尔山中一小城，城池虽小却有魔动装置维持的结界，不先关闭位于城旁湖中小建筑物内制御装置的话，是无法进入城内的。此时，雷因法路斯的参谋塞洛自作主张要驾驶着宇宙战舰去攻打魔族、夺取阿鲁哈萨托。

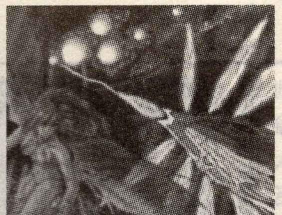
此役的版图并不大，因此敌人亦比较少，纯粹是在玩时间的一个版面。初期的胜利条件是敌全灭，但当达成这一条件时，又变更成必须打开北面墙上的两个开关。其后，久未露面的埃赞尔大叔率领三支部队于南方出现，胜利条件再度变更为**19**回合内操作制御装置。因此，在战斗初期要留一手，先选两支移动速度快的部队去打开北墙的开关，另四支部队则于南面入口附近摆好阵势，一俟埃赞尔出现即给他个下马威。

另一边，塞洛开着宇宙战舰将菲拉基娅率领的魔族打得毫无还手之力。胜券在握的塞洛却突然问一旁的操作人员，“佩利亚”现在的位置在哪里？



SCENARIO 32
「他律」

胜利条件	·打倒雷因法路斯
败北条件	·西古马死亡

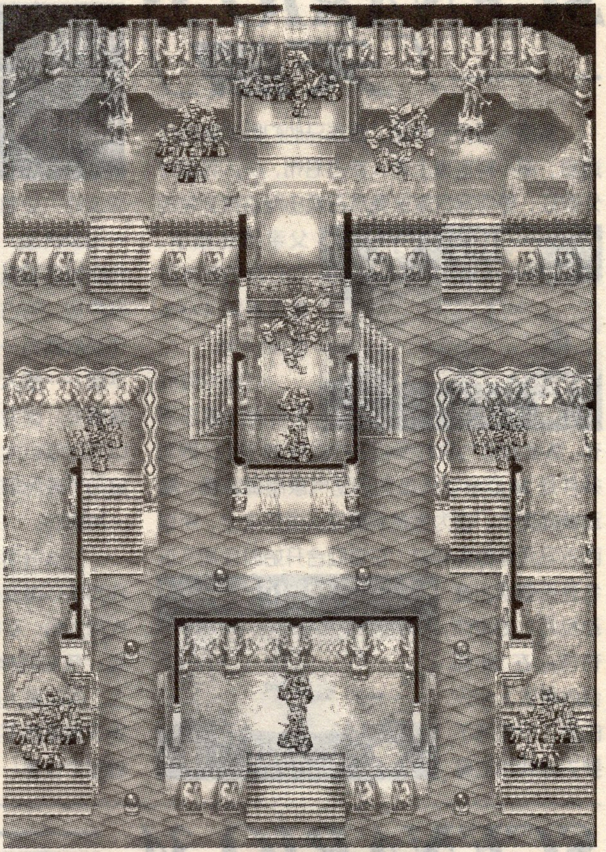


果然不出所料，正当宇宙战舰完全压制了魔族、菲拉基娅几乎已经认定自己必死无疑时，星空中那幽蓝色的月亮突然放射出巨大的光束，一击便摧毁了庞大的宇宙战舰！塞洛临死前庆幸事先已经将维持必要操作人员以外的士兵们全部降落地面，而且更重要的是没有让雷因法路斯一起跟来是正确的……

在魔族阵营内，死里逃生的菲拉基娅满头雾水，不久加艾鲁的出现解开了她的疑惑，他已经发现阿鲁哈萨托真正的用处以及最终兵器！

西古马一行业已攻入城中与雷因法路斯决一死战，这场战役的初期以快攻为主，因为我军处于包围中，且四周有不少魔法师，因此最好在各部队内都带上两名远程攻击的弓兵，以便在第一时间解决那些讨厌的魔法师，然后再稳扎稳打亦不迟。当我军抵达王座附近，南方入口便会出现我方 **NPC** 增援——艾米莉和兰狄乌斯姐弟。当然，这些 **NPC** 都是做做样子增加剧情而已，关键的战斗还是要靠自己。艾米莉还告诉兰方特一则好消息：女王萝珊西尔已经知道拉塞尔宰相乃魔族假冒之事，表示大为震惊并恢复兰方特元帅的职位。至于雷因法路斯则非常“死硬”，坚持要西古马他们打败他后，方肯回答兰方特的疑问。主角自然是恭敬不如从命啦！雷因法路斯战败后，韦拉玖扶着重伤的埃赞尔赶到。埃赞尔说明当年是他袭击布琳达的村庄，而雷因法路斯对此却毫不知情！当时，雷因法路斯获得记录了昔日大战时克利姆索兰达军事设施的地图，就保存在雷库里奥村附近。因此，雷因法路斯无意中与布琳达相遇并相恋了。一切以任务为优先而抛弃私情的参谋塞洛（奥贝斯坦的翻版？），认为其主人爱上克利姆索兰达人后就无法硬下心肠对付他们了，便骗雷因法路斯说布琳达已经与同族的韦拉玖有了婚约。而雷因法路斯确实见到布琳达与韦拉玖在一起很开心的样子，自然对塞洛的谎言深信不疑，谁想到布琳达和韦拉玖之间纯粹是兄妹之情呢？之后，为了断绝雷因法路斯和布琳达之间的关系，塞洛命令埃赞尔去袭击雷库里奥村。埃赞尔特意事先将布琳达从村庄中唤出来，然后再血洗该村，导致两人的误解越来越深。

埃赞尔将真相一切都说明后，临死前劝说雷因法路斯无需再如此执着，他已尽了克利姆索王子的职责——拯救了赤之月克利姆索及其人民，这就足够了，实在犯不着去实现先人以及少数人想统治地上的野心，而是应该与地上人共存。至少，亦是身为地上人的埃赞尔就觉得自己能够遇到雷因法路斯，并为他而死是其一生中最满意的事。韦拉玖也表示他们克利姆索兰达一直努力与地上人和平相处着，雷库里奥村就是个例子，那座村庄是克利姆索兰达与地上人共同建立、生活的家园。如果克利姆索放弃征服地上的野心，那么克利姆索兰达也无意挑起争端。埃赞尔的死令雷



因法路斯彻底醒悟了，他决定帮助西古马拯救这个世界，现在最大的难题就是如何对付掌握在魔族手中的最终兵器佩利亚！

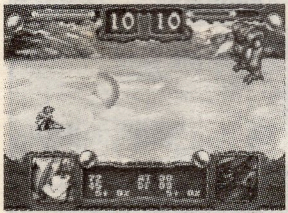
所谓的“最终兵器”佩利亚就是浮在夜空中的那个蓝色月亮！其实佩利亚是处于卫星轨道上的人工天体，具备巨型的魔动炮针对着西古马他们所居住的这个星球。破邪之剑乃操纵魔动炮的钥匙，主要收集大气中的玛娜之力送往佩利亚。因为过去大战时用尽了地上的玛娜之力，导致千年以上的时间内玛娜枯竭，再加上长年的战争令人口剧减，古代魔法文明就此而灭亡了。现在佩利亚所具备的玛娜能量只能连续发射三次魔动炮，先前击沉宇宙战舰已经耗费一次，而要控制佩利亚除了魔剑阿鲁哈萨托外，就只有圣剑兰古莉莎了。但是兰古莉莎的前身乃克利姆索兰达制造出的未完成品，因此不能像阿鲁哈萨托那样远程控制，必须进入佩利亚内部方能起作用。并且圣剑所收集的并非纯粹魔力能量玛娜，而是人类的想念能量，想要制御佩利亚必须要集合千人以上的想念方能成功。现在看来唯有夺取魔剑阿路哈萨托这条路可走了，问题是在这段时间内如何阻止佩利亚的魔动炮呢？雷因法路斯告知最终兵器也是有弱点的，那就是佩利亚看不到的地方是无法攻击的！炮击的目标地域如果被大雪覆盖、或者超过月亮的仰角 **30** 度，命中率就会降低许多！韦拉玖立刻想起附近有古代魔法文明的气象制御装置，可以施行人工降雪，而且还残留着维持三日大雪的能量！事不宜迟，西古马一行立刻前往气象制御装置，雷因法路斯让其部下魔动技师跟随，艾米莉和兰狄乌斯则分别回连邦及卡高西斯王国，求得兵力牵制魔族。

SCENARIO 33

「天惠」

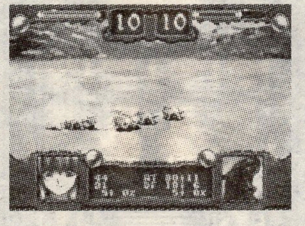
胜利条件	·打倒古洛布
	·启动气象制御装置并坚持20回合
败北条件	·气象制御装置20回合仍未启动
	·魔动技师死亡
	·西古马死亡

各路人马分别行动，西古马他们则来到古代遗迹，却不料正撞上死人使古洛布，仇人见面分外眼红，更何况这家伙竟然召唤出阿尔弗列特的

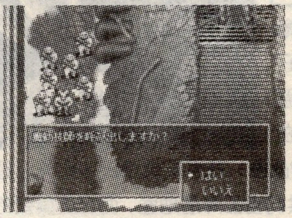


父亲罗克威尔、兰方特的好友巴鲁克将军（バルク）的尸体！

此役的胜利条件是击败古洛布、或者启动气象制御装置并坚持20回合；败北条件是20回合以内没有启动气象制御装置、魔动技师死亡。因为考虑到魔动技师的安全，所以西古马会让他先回避，在每回合开始时会提示玩

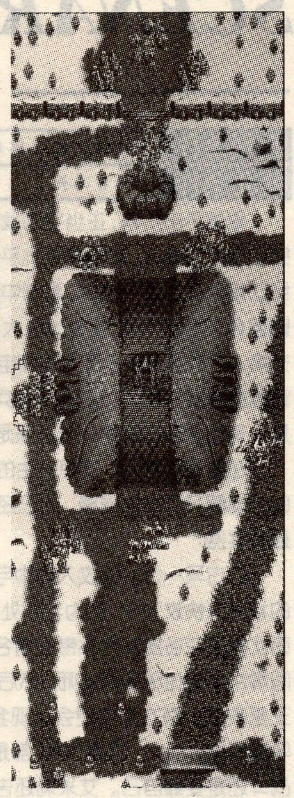


者是否要唤出魔动技师。如果你有信心在20回合内将敌人全灭的话，干脆就不要去理睬那位魔动技师，让他到一边凉快去，省得届时还要派人保护他。与古洛布交战就有一点不错——敌人数



量够多！因为古洛布会两次召唤被杀的魔物，所以可以借机大升等级。将敌人全灭后，魔动技师启动气象制御装置，天空中飘落洁白的雪花，大地一片银白。

兰狄乌斯和艾米莉各自率领着卡高西斯军和连邦军与魔族激烈地对抗着，兰狄乌斯不愧是Ⅳ代的主角，在单打独斗中轻而易举地赢了菲拉基娅。获知同伴死讯的加艾鲁却一点也不放在心上，原本是人类的他如今再度膨胀的野心将混沌神卡奥斯亦不放在眼里，妄图凭借着最终兵器称霸整个世界！



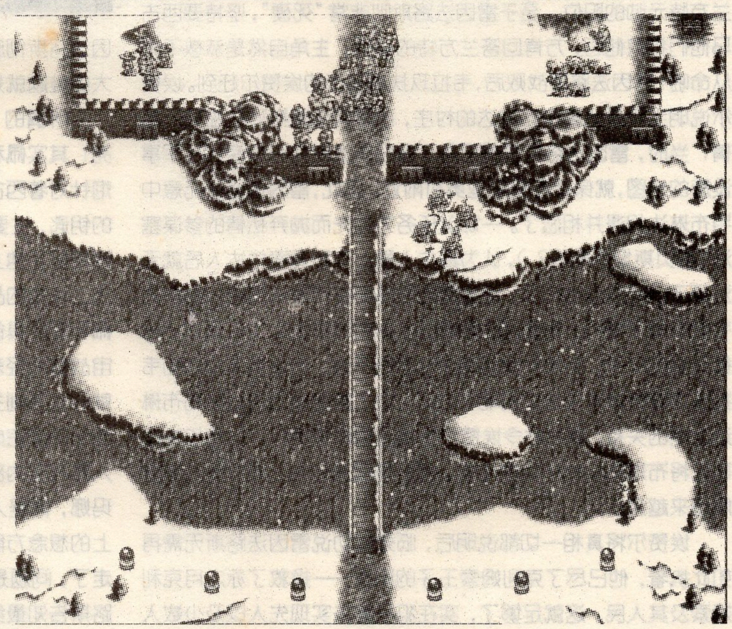
SCENARIO 34

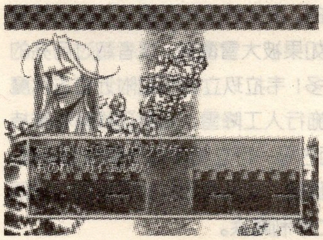
「魔巢」

胜利条件	·打倒古洛布
败北条件	·西古马死亡



3日的大雪使最终兵器暂时失去效用，西古马他们抓紧时间赶往魔族大本营，要在这期间内将阿鲁哈萨托夺回来。守候在大本营外的正是死对头古洛布，而加艾鲁知晓西古马他们的到来后，再度启动最终兵器，意欲将圣剑兰古莉莎以及光辉之末裔一网打尽！好在漫天的大雪阻碍了最终兵器的瞄准，白白浪费了一炮。

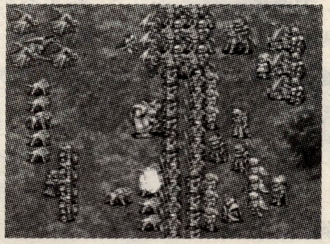




这一战有一半时间是浪费在行军上的，敌人与我军之间相距一条宽阔的大河，且唯一的通路仅一狭窄的长桥，更恶劣的是当行至将近一半路程时，古洛布会用魔法将桥炸断！如果玛丽安蒂尔和阿尔弗列特已经转到究级职业（“隐士”及“忍者之王”）并拥有传送魔法的话，将会很轻松地完成这一版，反之则需要耐心来一点点磨时间了。敌军的援兵有两次：古洛布炸桥后东方有水兵出现，其后古洛布还会在下方召唤已死的菲拉基娅等三支部队。因为菲拉基娅是在我军后方出现的，所以行军时亦要注意不要让士兵与指挥官脱节。

SCENARIO 35 ——「终焉」

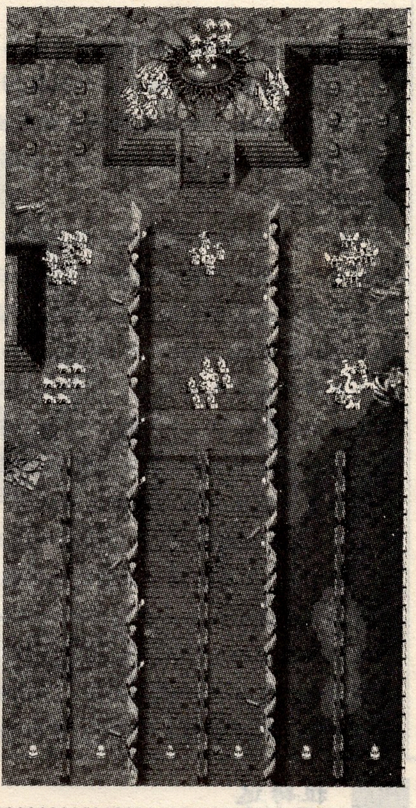
胜利条件	·20回合内打倒加尔鲁
败北条件	·20回合结束 ·西古马死亡



西古马一行终于来到了加艾鲁面前，最后的决战开始了。胜利条件是**20**回合内加艾鲁击破。敌人的数目不少，而且和上一场战役相同，我军与加尔鲁之间的距离很长，光走过去都要花不少时间，更何况还要顾及战斗。如果时间来不及的话，就不要再恋战了，因为下一场战役也就是最后一版是非常简单的，再贪图经验值也没什么意思。但是，如果玛丽安蒂尔和阿尔弗列特仍没有习得传送魔法的话，一定要让他们尽快提升等级。总得来说，这场战斗并没有什么特别之处，只要一面进军、一面杀敌即可。

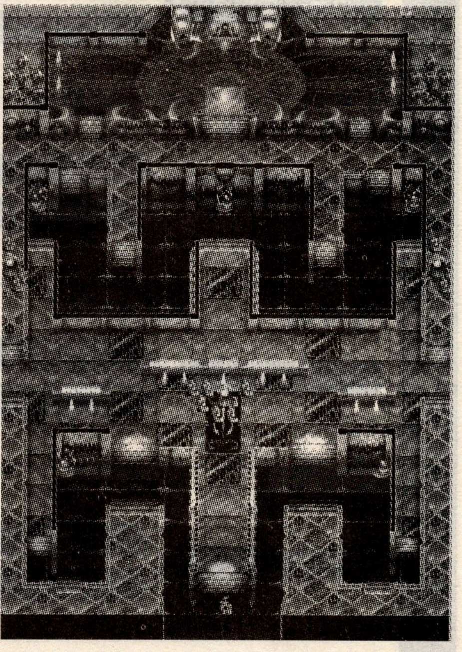
虽然击败了加尔鲁，但是他在临死前用阿鲁哈萨托给佩利亚下达了最后一个指令：让佩利亚以及克利姆索撞向此星球、毁灭整个世界！（又不是机动战士高达，动不动就用卫星、小行星去撞地球，难道想不出一些更好的方法了吗？）西古马他们回去找雷因法路斯和韦拉玖，制止佩利亚的方法现在只剩下一个——用克利姆索兰达基地残留的唯一一艘中型宇宙战舰以及其余小型艇，搭载一千人前往佩利亚，然后用圣剑兰古莉莎集合这千人的想念启动佩利亚的自爆装置！西古马却说根本就用不着，因为他被改造后的能力可以发挥巨大的精神力量，虽然只能使用一次，但此时不用更待何时?于是，大家商定由西古马他们乘坐小型艇前往佩利亚，雷因法路斯则驾驶宇宙战舰回克利姆索阻止赤之月的坠落。

最终的决战即将展开，是否能达成真正的结局也将要决定。



SCENARIO 36 ——「希望」

胜利条件	·敌全灭
败北条件	·西古马死亡



出发前夜，西古马想起明天即将是最后亦是最壮烈的一战，因为他没有对任何人提起、也没有任何人知晓他已经发动过一次能力，如果再度发动的话则必死无疑！那么，在临别之前，是否有什么话想对什么人说呢?此时可以选择找哪个伙伴谈心(居然把两位男性伙伴也算进去，真是有够……)，如果玛丽安蒂尔、克拉蕾特、布琳达这三位女性对西古马的好感度到达标定值的话，谈心便会转为爱的告白，并影响到结局。假若玩者吃不准哪位女性对你的好感度高，可以先去找三方特谈心，他会告诉你谁对主角抱有爱意。笔者选定的乃克拉蕾特，她会主动向迟钝的西古马表明自己的心情，并约定当战斗结束后两人再度去各地……新婚旅行?

次日，一切准备停当后，众人往青之月佩利亚进发。当接近这个人工天体时，遭到佩利亚防御装置的炮击，虽然强行着陆，但小型艇不能再启动了。进入佩利亚内部，众人发现中枢部有六条叉道，究竟哪条路是正确的呢? 只好大家分头走了，当西古马来到中央控制室，正庆幸自己选择了一条正确的道路时，却发现其余伙伴都中了陷阱被困其中，而防御系统则被启动并放出魔族来吃入侵者！建议将拥有传送魔法的人以及飞兵克拉蕾特配置在离主角最近的位置，可以尽快解救他们。所幸敌人并不多且移动力有限，当他们走到被困的伙伴身边相信需要一段时间。解救出三个伙伴后，最终兵器制御装置发出感知到新入侵者的警报，原来欧米加竟然也来到此地并依然坚持要与西古马作最后的了断！在布琳达的询问下得知欧米加先躲在雷因法路斯的宇宙战舰内抵达克利姆索，然后再抢了艘小型艇过来，遗憾的是他的小型艇亦被击毁。现在这种紧急情况下，西古马无意与欧米加交战，便建议等世界危机过后回到地上再与其对决。欧米加立刻戳穿西古马的谎言，因为主角已经使用过一次能力，作为失败品的他再度使用能力必定会死！至于拯救世界一事则无须担心，如果西古马战败的话，同样拥有此能力的欧米加可以代替他来制止佩利亚。

尾 声

激战过后，欧米加再度败给西古马，同意与西古马合力阻止佩利亚的坠落，两人高举起圣剑兰古莉莎，集合众位伙伴们的想念，将自己的精神能量发挥到极点……终于，佩利亚的自爆装置被启动了！然而，西古马和欧米加也倒在地上。

此时，韦拉玖赶至将众人带上他的飞空艇，及时离开佩利亚。但是佩利亚爆炸的气流和冲击令飞空艇的导航系统失灵，众人将永远在这茫茫的宇宙中飘荡……在西古马意识的深渊，响起一苍老但有力的声音，声音的主人乃千年前与破邪之剑合体、成为圣剑兰古莉莎的人——基克哈尔特王（ジークハルト），他的灵魂栖息在圣剑中一直审视着这个世界。基克哈尔特出现在西古马面前，本来是想带走他的灵魂（如果没有任何一位女性向主角告白的话，主角就此死亡！），但现在他认为主角已经保护了人们的幸福，现在应该守护自己的幸福才对，否则怎么对得起正在昏迷中西古马身边哭泣的克拉蕾特呢？！基克哈尔特的力量将西古马从死亡的边缘拉了回来，一直守候在他身边的克拉蕾特破涕为笑，飞空艇亦同时恢复正常并向着他们所居住的星球飞去。雷因法路斯传来消息，克利姆索也已回到轨道并离开，只能等到200年之后才能再次相见了！

平安回到地上的众人，相互告别后开始新的生活。西古马继承了原本属于他们家族的利古里亚领地，并与克拉蕾特结婚，两人的新婚旅行走遍了昔日旧游之地，令西古马渐渐恢复了记忆；玛丽安蒂尔致力于和世界树的沟通，并在其帮助下使残留的魔动兵器不再被使用于战争中；克拉蕾特的改革令卡尔萨斯一片繁荣，她本人由民众推举为议会议长，还促进艾路萨利亚大陆与伊雷斯大陆间文化、经济交流，作为一代名君的业绩永留青史；阿尔弗列特继承了雷诺路兹地方，并在兰方特的推荐下成为连邦军的士官，在平息小地方反乱中建立了功勋，最后被任命为连邦王国的将军；布琳达与玛丽安蒂尔一起行动，为了减少克利姆索兰达与地上人两种族间的冲突而做出努力，她经常在夜晚仰望寂静的月亮，盼望着200年后与恋人再度相逢；兰方特恢复连邦军元帅一职后，协助萝珊茜尔女王重现连邦的繁荣，同时还与艾路萨利亚的卡尔萨斯国建立了友好关系，并促进了两个大陆间的交流。然后，传说就此永远流传下去……

我方同伴基本转职路线一览

拉姆达

ウォーロック	シャーマン	サモナー	ウィザード
	クレリック	メイジ	アークメイジ → ハーミット
		プリースト	セイント → アバタール
			ハイプリースト

阿尔弗列特

ファイター	グラディエーター	ジェネラル	レンジャー → ハイマスター
	キャプテン	サーペンナイト	マーシャル
		ブレイブナイト	サーペンロード → サーペンマスター
			ナイトマスター

布琳达

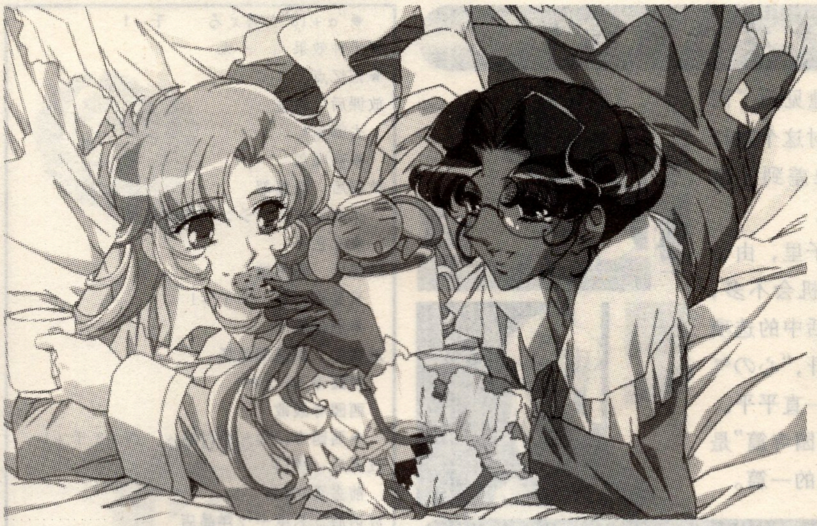
ナイト	ソーサラー	サモナー	アークメイジ → ハーミット
	シルバーナイト	ブレイブナイト	ウィザード
		ジェネラル	ナイトマスター → ロイヤルガード
			マーシャル → クイーン

克拉蕾特

ペガサスナイト	クレリック	プリースト	ハイプリースト
	ペガサスロード	パラディン	セイント → プリンセス
		ドラゴンナイト	ドラゴンロード → ドラゴンマスター
			レンジャー → ハイマスター

兰方特

ナイト	グラディエーター	バトルマスター	ソーシマスター
	シルバーナイト	ジェネラル	マーシャル
		ブレイブナイト	ナイトマスター → ロイヤルガード
			ドラゴンロード → ドラゴンマスター



少女革命ウテナ

终有一天被革命的故事

机种:SS	类型:AVG	厂商:SEGA	媒体:CD-ROM×2

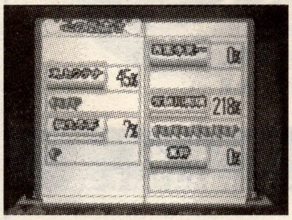
改革你的世界的方法



“少女革命ウテナ”是一款多分支、多结局的游戏，本攻略针对较有代表性的8个结尾进行介绍。首先会以“西园寺篇”进行详细攻略，其他篇则可参照进行，其中的关键点我们也将作出分析。

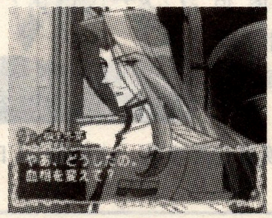
本作的结尾可以分为3个类型。首先，可以被称为ラブラブ篇的有冬芽篇、西园寺篇、树璃篇、干篇和ウテナ篇5个。这些结局中，与特定的人物成为朋友便可看到特定事件的发生以及相应的情节。至于别的类型有ナーマル篇，它是不能加入ラブラブ篇的结局。此外，还有アキオ篇和黑蔷薇篇等。

注意生徒手帐中的记录



如果想达到ラブラブ的结局，就要求“心の气高き”数值需达到100%以上。在平时，当对话中选择了恰当的选项，那么便会出现玫瑰花变为红色的画面，这就表示“心の气高き”数值有所提升。变红的花朵数量越多，数值的提升幅度也就越大。

此外，如果想要利用ウテナ在最后的决斗中取得胜利，相应的“心の气高き”也是必不可少的。当主人公被囚禁在地下室的时候，“心の气高き”的数值较高的角色会出现帮助。总之，“心の气高き”是本游戏中至关重要的一点，我们在攻略中也会对其进行重点分析。



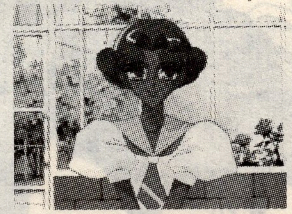
西园寺编流程

22日
朝　中庭　温室
看到アンシー与西园寺
◆ひどい、助けなくちゃ!　ウ+2
朝　教室
自我介绍
◆彼氏はいるの??
昼　カフェテリア
蔷薇之花嫁的秘密暴露
◇わたしもエンゲージしたい
★记忆点
昼　教室
因住所不明而前往理事长室
放课后　理事长室
通知住在东馆
●生徒会室
假面舞踏会招待决定
放课后　フェンシング场
◇すべて选择してみる
见到千种出会
放果后　东馆
得到假面舞踏会的邀请函
夜　假面舞踏会会场
见到干
◆きれいな目をほめる　干+1
见到冬芽
◆礼を言う　冬+1
见到西园寺
◆注意を他に向けさせる　西+1
见到树璃　树+1
与千种跳舞
背上被贴了挑战状
夜　生徒会室
被怀疑为下挑战书的人
◆わたしが真犯人を捕まえる
ウ+1　冬+1　树+1　干+1
夜　自己的房间
上床睡觉
◆ウテナと一绪に寝る　ウ+1
★记忆点

22日终了时“心の气高さ”数值
ウ54% 冬53% 西50% 树54% 干54%

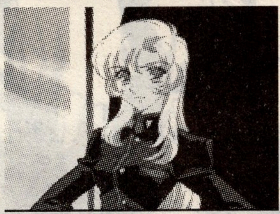
23日
朝　教室
见到若叶
◆ウテナ　ウ+1
◆西园寺　西+1
与若叶对话后
◆ウテナに话しかける　ウ+1
千种登场
◆お父さん　千-1
★记忆点
昼　教室
和谁一起吃饭?
◆カフェテリアで食べる
昼　カフェテリア
与千种一起吃饭　千-1
昼　教室
提出数学问题

22日 与西园寺尴尬的相见



在主角转校至凤学园的第一天，她见到了西园寺打アンシー的场面。出于本能，她对这个殴打女同学的家伙十分不满，可以说印象差到了极点。同时，对于勇敢的ウテナ十分欣赏。





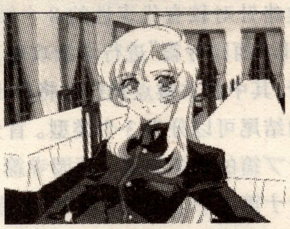
在最初的日子里，由于和西园寺接触的机会不多，所以很难通过对话中的选项来令其好感度提升，“心の气高き”数值也一直平平。所以，“西园寺篇”是较难完成的一篇。

CHECK POINT
假面舞会上发生的事件



22日，有一个非常关键的事件，那就是学生会举办的假面舞会。其中的选项会使得西园寺“心の气高き”数值大幅度提升。此外，舞会上的主角将会结识学生会的所有成员，这时会是给别人留下好印象的最佳时机。

23日 行动原则是以谁为中心呢？



23日以后，与西园寺见面的机会将会越来越多，甚至超过了与冬芽见面的次数。

23日早晨，与若叶对话时要选择西园寺。这天第一次与西园寺见面会是在放课后的剑道部中。因与千种的对战失败，西园寺十分伤心，这时主角如果去安慰他的话，那么会使好感度大幅度上升。接着，在街上的和风茶屋又会碰到西园寺，此时则可与他快乐地一起谈论有关茶道的事情。



在晚上可以请西园寺来吃晚饭。当谈到决斗的话题时，除了选择“胜负は时の运”的话，西园寺都会愤怒地离开。这天深夜，将交换的日记收好，这样一来，23日就可以算完美收场了。

CHECK POINT
茶屋事件与交换日记



与西园寺在茶屋中相遇之后，主角和他进行了愉快的交谈。虽然这里是日本茶屋，但在回答问题的时候还是要选择“ルイボスティー”，这样才算是正确答案。看来西园寺还真是一个有古怪爱好的家伙呢！

23日深夜，会发生与アンシー交换日记的事情，这会在24日发挥极大的效力，一定要接受呀！

◆“α＋18”と答える　　千－1
▼千种效果　　一无
★记忆点
放课后　教室
　去哪里？
　◆新闻部
放课后　新闻部
　见到旧フェンシング场的记录
　◆文艺部
放课后　图书馆
　又见到千种　　千－1
　◆剑道部
放课后　剑道部道场
　西园寺 VS 千种
　西园寺战败
　◆西园寺に话しかける　　西＋3 千＋1
放课后　校门
　前去买东西
放话后　スポーツ洋品店
　◆病气について暗く　　千－1
　◆もう少し一绪にいる　　千－1
放课后　公园
　与千种对话
　◆いません
放课后　街
　前往何处
　◆和风茶屋
放课后　忍逢
　与西园寺遭遇
　◆ルイボスティーをほめる　　西＋2
放课后　公园
　与千种见面
　◆いないと答える
●影绘少女
▼千种效果　　一なし
★记忆点
夜　东馆
　请谁来吃晚饭？
　◆西园寺
　西园寺がやってくる
夜　东馆食堂
　决斗的话题
　◆胜负は时の运　　西＋2
深夜　自己的房间
　深夜前去找谁？
　◆西园寺
深夜　东馆前
　与西园寺交换日记　　西＋2
▼千种效果　　全员－1
★记忆点

23日终了时“心の气高さ”数值
ウ63% 冬46% 西140% 树45% 千45%

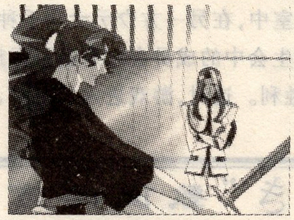
24日
朝　校门
　与若叶对话
　千种到来
朝　グラウンド
　足球比赛
　◆あっさりどく　　西＋1
昼　保健室
　在床上苏醒

24日 接受强力特训的西园寺

24日，与学生会成员以及ウテナ有关的事件会逐渐增多，对话时的选项分支也相应增多了。此时，为了发展与西园寺的关系，在选择的时候便要多加注意。与千和树璃有关的事件大部分也会和西园寺有关，此时已经把侧重点放到西园寺身上。



放学后也是关键所在，主角会有机会见到西园寺接受强力特训的画面。而和风茶屋以及晚饭时的要求都会令西园寺的好感度上升。



此外，在深夜如决定去见西园寺，更会使“心の气高き”数值发生决定性的变化。把握住机会，千万不可掉以轻心呀！

CHECK POINT
这天的选择会导致分岐

当寻找西园寺的时候，从アンシー那里得知他的下落。然后，主角便可见到西园寺进行特训的画面。

这时在选择肢中要选择“いろいろ探した”，否则会导致不好的结果。



深夜温室里 在雨中进行特训的西园寺倒下了……

ラブラブ事件发生——西园寺篇的关键所在

在下着暴雨的深夜，主角来到温室，这时会看到西园寺正在进行着残酷的特训。

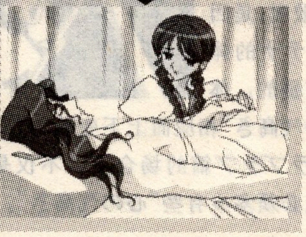


在雨中的他终于因体力不支而倒下，主角将西园寺送入医院。这之后，经医院诊断西园寺是患了肺炎，并且正处于十分危险的状态。

主角留下照顾西园寺，这时会使“心の气高き”数值大幅度提升，这里的ラブラブ事件将会对以后造成极为关键的影响。



第二天早晨，西园寺便不见踪影了。于是，游戏最后一天的情节展开了……

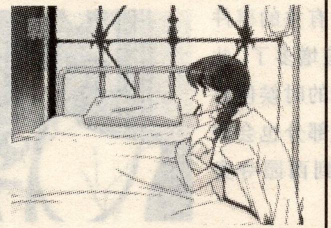




最后一天的事件即将到来，注意检查一下生徒手帐中「心の气高き」数值，如果一直按照本攻略进行的话，相信会有满意的结果。

昼　白亚的建物
　见到千种进入旧フェンシング场
★记忆点
　不让任何人知道
　◆西园寺
昼　学园内
　七实等人出来阻止
　西园寺が助けてくれる　　西 +1
昼　生徒会室
　紧急会议
与谁对话
　◆西园寺
　一绪に行ってくれない　　西 +1
昼　家庭科教室
　与千种在一起做蛋糕
　巧克力汁里发现图钉
昼　教室
　吃蛋糕
　◆西园寺　　西 +1
　是否交换日记
　◆渡しておきました　　西 +3
●理事长室
　アンシー与晓生的密谈
▼千种效果　　全员 -2
★记忆点
放课后　教室
　◆ウテナたちとおしゃべり　　ウ +1
　听到有关恋爱的话
　ウテナ与野球部
放课后　廊下
　◆剑道部
放课后　剑道部道场
　道场关闭
　◆西园寺を探す
放课后　学园内
　从アンシー处得到西园寺住所的地址
　◆千种の话をする
　◆冬芽と一绪に行く
放课后　决斗广场
　西园寺在水中
　◆いろいろ探した
　◆西园寺を追いかける
　进行特训的西园寺　　西 +2
放课后　职员室
　叫来警察
放课后　交番
　掉下的东西是有毒的苹果
放课后　街
　去哪里?
　◆和风茶屋
放课后　忍逢
　见到西园寺
　◆引き留めない　　西 +1
▼千种效果　　全员 -1
★记忆点
夜　自己的房间
　配刀没了!
夜　东馆食堂
　向谁借酱油?
　◆西园寺
　西园寺登场　　西 +1

25日 决定最终命运的一日



这已经是最后一天了，主角在病院中醒来，发现西园寺已不知去向。但是，主角的身上却盖着西园寺的制服，这算是西园寺在本作中唯一一次给人印象良好的行动吧！

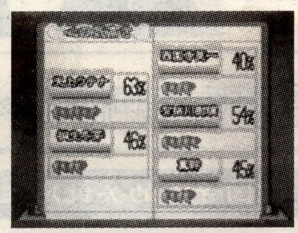
如果在这天西园寺“心の气高き”数值超过了100%，“西园寺篇”的真正结尾便将达成。

主角将会与西园寺一起被关在地下室中，在另一方ウテナ与千种的决斗已经展开。当主角与西园寺逃走的时候，学生会中的成员会出来进行阻挡，将这些人一一打倒后，ウテナ也取得了决斗的胜利。这时，游戏进入了尾声，玩者所完成的进度将会保存在生徒手帐中。

控制“心の气高き”数值的方法

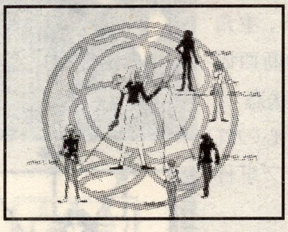


为了达到所希望的结局，就必须好好地控制“心の气高き”这一重要的参数。进行ラブラブ篇的时候，选择与目标人物相适的选项的话，大致上就可以切实迎来结局了。但是，如果平均发展好感度，就会不发生与学生会成员的战斗而变成不是ラブラブ的结局，这样的情况是存在的。控制住“心の气高き”，必须强迫一人以上叛变投到千种一方去。



还有，在完成“アキオ篇”或“黑蔷薇篇”的情况时，必须采用与“ラブラブ篇”不同的让“心の气高き”下降的攻略方法。其策略与“ラブラブ篇”完全不同，实在是令人头痛呀！

POINT 1. 为什么学生会成员失踪了呢？



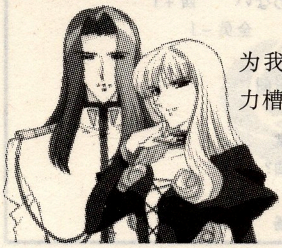
如果玩这个游戏的话，就应该有学生会的成员突然失踪的情况。但是这是为什么呢？

当“心の气高き”数值变得非常低的话，就会被归于千种的一方。一旦“心の气高き”数值变成0的话，之后无论开多少蔷薇花，也已经不能令“心の气高き”数值恢复了。

POINT 2. 为什么游戏结束了呢？



令游戏结束的情况有2种：ウテナ在决斗中失败的场合以及在与学生会同伴的战斗时主人公方的人物失败的场合。



为什么会失败呢，是因为我方人物或ウテナ的体力槽低，除此没有别的。体力槽与“心の气高き”相应而上下变动。

目标是ラブラブ篇的场合下，不仅是目的人物，ウテナ也必须多少有些“心の气高き”。

◆千种のことを言う　西+1
●影绘少女
深夜　自己的房间
和谁谈话？
◆西园寺
深夜　温室の里
西园寺的特训
西园寺倒下
深夜　病室
拥抱西园寺　西+5
▼千种效果　全员-2
★记忆点

24日终了时“心の气高き”数值
ウ18% 冬7% 西260% 树0% 干0%。

25日
朝　病室
照顾西园寺
朝　校门
树璃与干的样子变了
朝　废墟
树璃与干的モール落下
朝　教室
见到千种
放课后　教室
在今日午前完成
和谁谈话？
◆西园寺
★记忆点
放课后　学园内
七实说出父母的秘密
帮助西园寺
等父母的电话
千种3年前的经历
アンシー登场
得到アンシー带来的信
得知西园寺在フェンシング场
放课后　白亚の建物
与千种的遭遇
★记忆点
地下室得知父母的情报
与西园寺一起被监禁
●决斗广场
ウテナ前往决斗场
决斗场　地下室
不灰心的主人公
西园寺为主人公解开绳索
西园寺将干打倒
西园寺将树璃打倒
●决斗广场
ウテナ与千种进行决斗。
决斗中　地下室
ヨリシロ是什么？
◆ロッカー
ロッカー中的名札破坏
●决斗广场
ウテナ胜利
★记忆点
ENDING

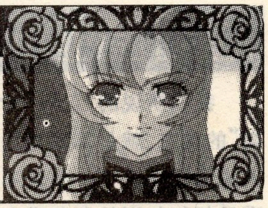
最终的“心の气高き”数值
ウ18% 冬7% 西260% 树0% 干0%。

达成另外七种结局的条件大公开

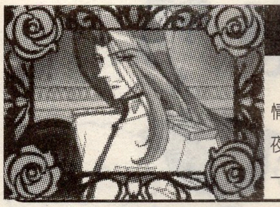
除了我们前面介绍的“西园寺篇”之外，下面还会为大家介绍另外的七种结局。平常的选项玩者可以参阅“西园寺篇”，不同的地方我们会在分篇介绍时为大家指出。究竟你想得到怎样的结局，完全可凭喜好而定。

ウテナ篇

ウテナ的“心的气高”超过了**100%**。在学生会成员的**ラブラブ**结局条件，任何一个人都没有满足。还有，在决定中**ウテナ**胜利。

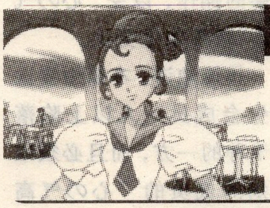


冬芽篇



冬芽的“**心の气高き**”越过**100%**的情况。**24**日深夜在冬芽的房间里渡过一夜。以及**25**日学徒会中一人以站在千种一方，而**ウテナ**在决斗中获胜。

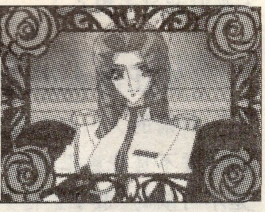
ノーマル篇



任一人没有满足**ラブラブ**篇的结局条件。在**25**日的学生会维持**1**人以上的“**心の气高き**”。然后，学生会中的己方在战斗中获胜，**ウテナ**在决斗中胜利。

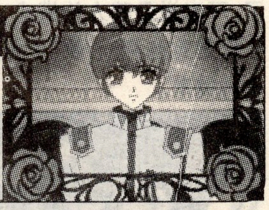
树璃篇

树璃的“**心の气高き**”超过**100%**。**24**日深夜里，在废墟上从千种处取回树璃的项链坠子。**25**日，学生会中**1**人以上站在千种方，**ウテナ**在决斗中胜利。



干篇

斡的“**心の气高き**”超过**100%**。**24**日下课后，进行与斡约定的模拟练习。然后在**25**日，学生会中**1**人以上站在千种一方，**ウテナ**在决斗中胜利。

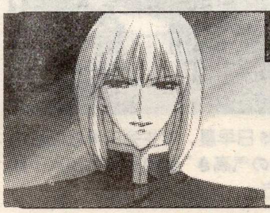


アキオ篇



ウテナ的“**心の气高き**”变为**0**。**25**日的学生会中一人以上维持了“**心の气高き**”。然后，**25**日下课后与某人谈话，选择“我来代替进行战斗”。

黑蔷薇篇



ウテナ与学生会成员全体的“**心の气高き**”变为**0**。于是，**25**日下课后就不可以与任何人交谈了。会出现“谁也不能与之交谈了”的选择项，选择它吧。

不同ENDING的要点攻略……ウテナ篇

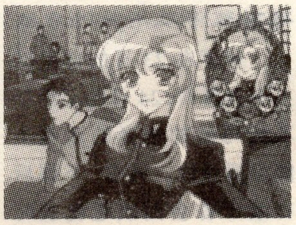
ウテナ篇应该是相当简单的。既与ウテナ在一起生活，又是同一个班的，所以说话的机会有的是。这样进行下去的话，学生会全体都加入千种方就万事OK了。

如果与ウテナ达到ラブラブ状态程度的“心の气高き”，决斗时体气槽就会是满的。无论选择错哪个选择项，也应该不会有ウテナ失败的情况。

确实掌握会话的要点

23日、24日的早晨或下课后，有在学校与ウテナ谈话的机会。在那个地方切实进行了谈话的话，ウテナ的“心の气高き”会渐渐上升。因为ウテナ对于冬芽有排斥的一面，晚饭时巧妙地利用选择项可以提高ウテナ的“心の气高き”。

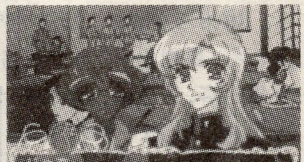
其余的就是不要顾别的学生会的成员，相反的迫使他们加入千种方的话，大致上可以确实迎来结局了。总的来说，这是本作较容易完成的一篇。







▲当邀请其他人来吃晚饭的时候，如果在招待时引起对方的反感，则反而会使**ウテナ**好感度上升。



▲在**24**日的白天，送蛋糕的时候将有机会听到**ウテナ**的歌声，怎么样，想听吗?

完成与ウテナ在一起的结尾!

在“ウテナ篇”，是不存在ラブラブ事件的。如果ウテナ“心の气高き”数值超过了100%，同时又未满足与其他角色进入ENDING的条件，那么便可以实现与ウテナ在一起的结尾。

千万别要令学生会的成员“心の气高き”数值太高，因为这样便会影到本篇的发展。为了以防万一，24日深夜应选择与ウテナ同眠。即使情况变糟，记住也不要去赴与干的约会。

不同 ENDING 的要点攻略……ノーマル篇

我们所说的“ノーマル篇”的状态，就是不要与任何人成为ラブラブ，而且不要满足任何与别的角色进入其 ENDING 的状态。

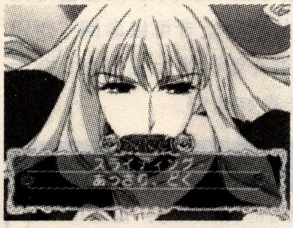
这个模式虽然是什么都不考虑的玩就可以发生的，但是习惯了以后可以调整参数，只是调整后反而看不见了，可以说是骗人的模式。这一设定有些像“心跳”中与馆林的情节。

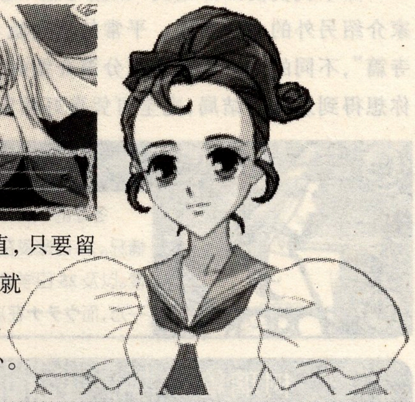
操作参数的意外和困难

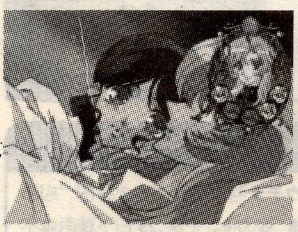
要按意图看这个结局的话，有必要进行一些相当复杂的操作，以令“心の気高き”数值发生变化。

具体地讲，本篇中要让学生会成员一人以上陷落到千种的一方，而且必须维持别的成员的“心の気高き”数值在某种程度。

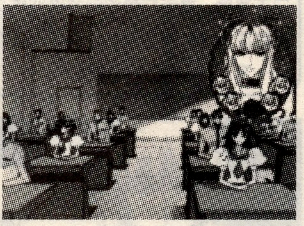
因为还有最后的决战，ウテナ与学生会的某人的“心の気高き”数值，只要留有 50% 程度的话就可以确保了。因此不必对此过于担心。







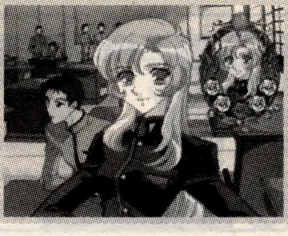
▲本编一定要确保ウテナ“心の気高き”数值在一定的程度，否则最后决斗时会因失败而 GAME OVER。



▲25 日早晨，学生会的某些成员由“心の気高き”数值而定会加入千种一方。

与任何人成为ラブラブ都不可以

所谓的ノーマル篇像是ラブラブ篇失败模式那样，所以并不是按意思而进行的攻略。但是对于结局的完整是不可缺的。敢于进行ノーマル篇的话，总而言之就是不要满足与任何人成为ラブラブ的条件。还有ウテナ的“心の気高き”不要为 100% 以上。



不同 ENDING 的要点攻略……冬芽篇

至于冬芽，因为选项数目少，所以相会的场面受到限制。

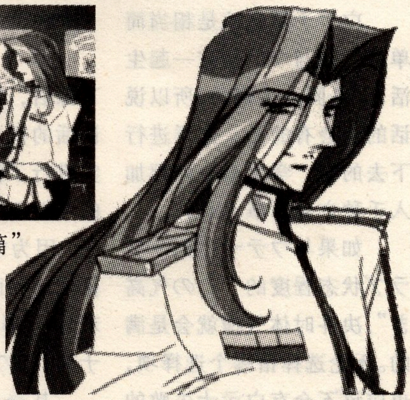
还有，对于与冬芽的事项，因为会不断受千种的纠缠和干扰，别的学生会成员的“心の気高き”会渐渐地下降。以冬芽为目标的场合下，不要理会别的成员，总之只是确保冬芽的“心の気高き”。其余的是不要忘了ウテナ的跟随。

确保获得这不多的点数

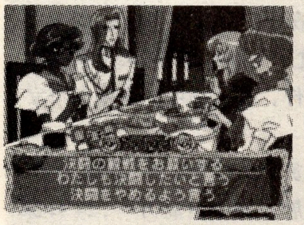
冬芽在 23 日的部活动上不会露面，24 日的部活动不能巧妙的选择的话就不能得到点数。再有，下课后在紫丁香会面或吃晚饭时的点数要确保得到。

在 23 日深夜或 29 日部活动的事项，如果令千种的“心の気高き”数值增长了，那么冬芽的“心の気高き”数值便会下降。

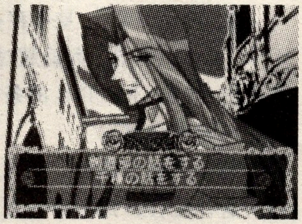




与“西园寺篇”有些类似，本篇难度较高，选项时一定要注意。



▲邀请冬芽前来吃晚饭也是少数能令其“心の気高き”数值上升的事件，注意把握呀！



▲24 日放学后，会发生唯一与冬芽单独在一起的事件。选择“デードだと言う”会给冬芽留下好印象。

令冬芽好感度上升的关键

因为与冬芽在一起的事件较少，对话的选项也不多，所以要想提高“心の気高き”数值的话实在不是一件容易的事，许多地方玩者可以参考“西园寺篇”的介绍。注意，一定要把握 24 日深夜去冬芽部屋的事件，这对本篇的完成将会起到极为重要的影响！



不同ENDING的要点攻略…………树璃篇

树璃的事项少，除每日定期的事项以外突发的事项没有。所以，在每日可以相会的场所必须确保得到点数。因为选择项容易理解，大概会错的事情很少。之后选择进行跟随ウテナ就行了。

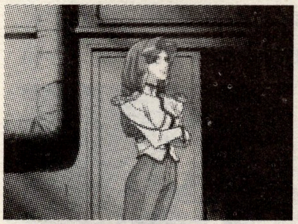
领会部活动与学生会室的伏笔

每日的部活动与下课后在游戏中心的事项，一定要解决下来。只是这样的话，也不会开很多数量的蔷薇花。特别是对游戏中心，。连续两天都去的话是相当好的。晚饭时的选择项有若干是较难的，23日选择“ウテナ强”，24日选择“今度来たら返り讨ちよ”，这些可以说是最好的选择项了。还有，在部活动时的选择项，如果对她一直刨根问底是不行的，应该继续与其交往并让她自己将秘密吐露出来。

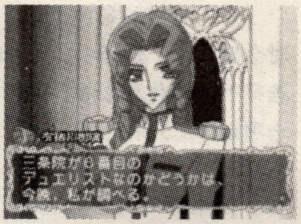




洗澡的一幕是在部活动时直到最后都可以看到的情景，所以不必急着先去完成。



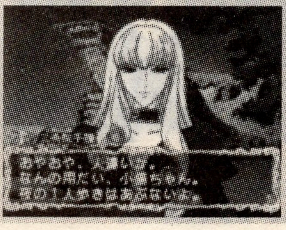
▲因与树璃有关的事件比较多，因此提高“心の气高き”的机会也较多，相信会达成满意的结尾。



▲在学生会室召开的紧急会议上，会发生与树璃的特殊事件，这也是本编的关键所在。

将树璃的ロケット取回

树璃的ラブラブ事件主要是于24日深夜从千种处取回ロケット。虽然看上去ラブラブ色彩较为簿弱，但实际上树璃对主人公是十分有好感的。总之，为了完成本篇的结尾，冒着风险去取回ロケット吧！在这一事件的基础上，又会发生学生会紧急会议有关的事件。



不同ENDING的要点攻略…………干篇

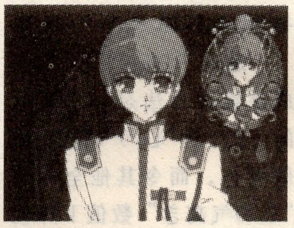
与干相关的事项很丰富。像部活动或街上的事项那样在固定的地点一定可以见面。24日下课后，还会出现唯一与别的角色不同的分歧事项。

“心の气高き”上升的场面也很多，最大甚至可以开10朵蔷薇花。如果一路追逐他的话，相信最终迎来ラブラブ结局应该是件很容易的事情。

使23日夜的会面确实进行

在“干篇”中容易引发的事件，是23日深夜的事件。如果23日深夜里没有保存情节的话，24日约会的约定也就没有了，结果什么都不会发生就结束了。

以干为目标的时候，因为从24日开始不可以读取记录，有必要从23日起加以修正。

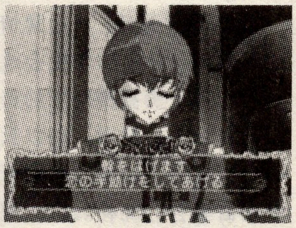




总之，“干篇”难度较低，提升其“心の气高き”的机会很多。



▲23日深夜发生的事件是达成本编最佳结局的关键之一，注意千万不要错过。



▲24日放学后的蛋糕事件的对话选择肢要注意，否则有可能会造成不良影响。

提升干的“心の气高き”数值的要点

在“干篇”中，只有ミッキ的ラブラブ事项的模式会与其他人不同。

首先，在23日夜里只管情节。然而，24日的蛋糕事项或选择在音乐室的选择项中的“完成爱的帮助”，下课后就可以约会了。这样子可以得到10个蔷薇。



不同ENDING的要点攻略……アキオ篇

这是一部分人所喜爱的“アキオ篇”。虽然是隐藏的结局，但在初次玩的时候，也可能会有不知不觉的进入到这一模式的情况。

明确的发生条件是ウテナ的“心の气高き”数值为0。还有，有必要让别的学生会成员中的某人直到最后还健在。至于别的，只要最终日的选择项不错的话就可以了。

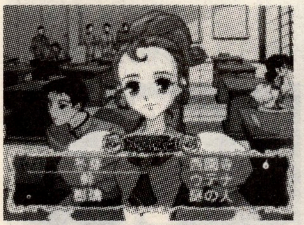
无视ウテナ 跟随学生会中的某人

总而言之，必须把ウテナ的“心の气高き”降为0。如果利用由于千种而下降的效果的话很简单，只是这样干别的学生会成员的“心の气高き”会全部急速下降。不注意的话，就会进入下面所说的“黑蔷薇篇”，所以在不让千种“心の气高き”数值增长的同时还要令学生会部分成员保持一定的“心の气高き”。

攻略的要点是不要完全忽视ウテナ的“心の气高き”上升，然后，仅仅跟随学生会成员中的某一人，使之一直留到最后。

还有，为了让千种的黑蔷薇开到一定程度，要渐渐降低ウテナ的“心の气高き”。





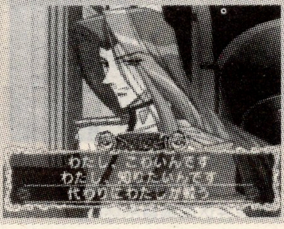
▲在23日早晨，当与若叶对话时不选择任何项从而令ウテナ“心の气高き”数值最终降为0。



▲24日放学以后，一定要保证学生会中某成员仍有一定“心の气高き”数值，这样才能完成最后的结局。

确实检查25日的选择项

アキオ篇的条件满足了的话，在25日与某人谈话时会增加一个选择项。无意的玩时容易看漏的最下方的选择项，“我代替去战斗”的选项选择。只有这样，之后冬芽才会引到希望的世界去。如果那时选了别的选项，一定会与ウテナ决斗，失败后游戏结束。



不同ENDING的要点攻略……黑蔷薇篇

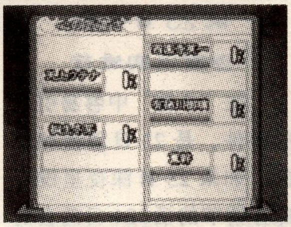
在游戏尾部登场的，看起来有煞有其事的御影草时是一位极有特色的人物，实际上关于他也有着与众不同的结局。主角与草时成为ラブラブ是不可能的，因此本篇与前面ラブラブ篇的攻略方法截然不同。

当进入根室纪念馆的升降告白室，可以得到黑蔷薇的刻印。其余事件既意外又简单。

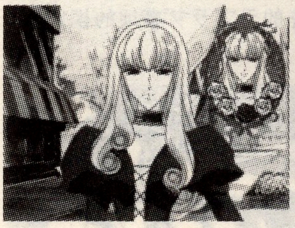
实际上只是意外和简单

进入“黑蔷薇篇”并完成该篇的方法是非常简单的。让千种“心の气高き”数值增长，而令其他全员的“心の气高き”数值下降就可以了。这样做的话，每天都会有某人失踪，到25日就变成与任何人都不能交谈的状态了。只要达到这样的结果就可以了！

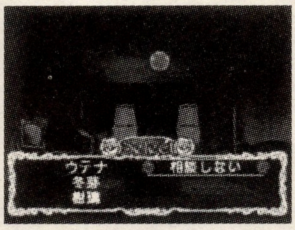
但是，摸索最好的选项而玩的话，说不定也会发生意外的结局。此外，如果平时略有差错，也有可能会有不同的结局。







▲23日放学生后，与千种的对话一定要注意，选项错误的话，会令其“心の气高き”数值下降。

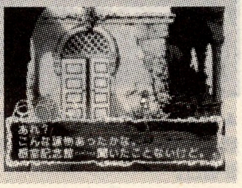


▲24日深夜，在选择与谁谈话的时候，如其他人“心の气高き”数值为0，则千种会在窗外出现。

谁都不能与之交谈

25日下课后，在通常情况下应该可以与尚在的学生会成员对话的，对于黑蔷薇情况的特殊选项只有一个被提示。所以只有选那个，之后在根室纪念馆可以接受黑蔷薇会的洗礼。总之，完成本篇就要与前面各篇的攻略要点背道而驰，只有这样才行。



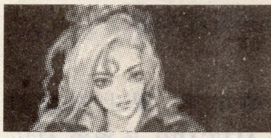






机种:SS	厂商:KONAMI	类型:ACT	媒体:CD-ROM

曾在PS中大受好评的《恶魔城X~月下之夜想曲》现在终于在SS上推出,今次除了有以往的系统和人物外,还增加了新地方、新人物和新剧情。现在就为大家再介绍一次这游戏吧!



人物介绍

ALUCARD(阿鲁卡德)

预测年龄:400岁



拥有人类和吸血鬼之血的人,亦是吸血鬼德考拉的儿子。由于他身上继承了恶魔之血,拥有变身的特殊能力。一天,他突然醒来,还感觉到邪恶的波动,这波动是属于暗之王德考拉,他为了确认德考拉是否再度复活,便向德考拉城出发。

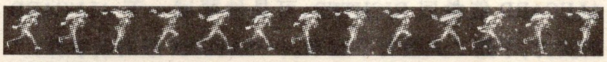
必杀技表

技名	指令	条件
アクセルチャージ	↓↘→+A or C	只限于狼的状态
ウィングスマッシュ	按B不放↑↖←↙↓↘→然后放B	只限于蝙蝠的状态
サモンスピリット	←→↑↓A or C	只限于人的状态
ソウルスチール	←→↘↓↙←→A or C	只限于人的状态
ダークメタモルフォーゼ	←↖↑↗→A or C	只限于人的状态
テトラスピリット	↑储↗→↘↓A or C	只限于人的状态
百なる一の剣	↓↙←↖↑储↓A or C	只限于人的状态
ヘルファイア	↑↓↘→A or C	只限于人的状态

特殊技表

(1)A+C同时按	(2)←→A or C	(3)↓↘→A or C

注:只限于取得特殊武器时用



必杀技表

技名	指令
スイディング	↓B
ドロップキック	在スイディング中B
タックル	↑↓↘→B
アッパーカット	↓↑B

MARJA(玛利亚)

年龄:17岁



与贝尔蒙多家有渊源关系,也是"恶魔猎人"之一。在五年前,曾被德考拉伯爵捉去,被RICHTER救起后便成为他的义妹。由于RICHTER在一年前不知所踪,她见恶魔城复活便单身进入恶魔城找寻他的下落。

必杀技表

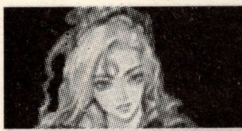
技名	指令
スライディング	↓B
ハイジャンプ	↓↑B
ドロップキック	→→C
ガーディアンズ	↓↘→A
玄武	←↖↑↗→A or C
白虎	↑↓↘→A or C
青龙	←→↘↓↙←→A or C
朱雀	↑↗→↘↓A or C
四圣兽	↑↗→↘↓↙←↖↑储↓A or C

RJCHTER(理查德)

年龄:24岁

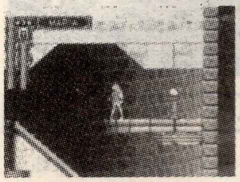


拥有"恶魔猎人"之名;是贝尔蒙多家的后裔,他能灵活运用其祖先留下的武器。在五年前,曾将德考拉伯爵击倒,可是在那一战后一直不知所踪,本次他竟然以敌人的身份登场,并且是"正"之恶魔城的最终BOSS,WHY?



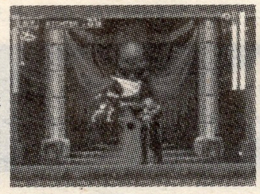
恶魔城快速攻略

MARIA 编和 RICHTER 编



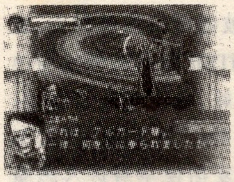
基本上以这两个人开始游戏时，是没有任何事件发生，也没有任何魔导器可取，唯一的目的就是到逆恶魔城的中心部，打倒德考拉伯爵，她(他)除了有刺的地方和要变成雾进入的地方，基本上都可进入的，大多是利用↓↑B的招式来行动。

过去



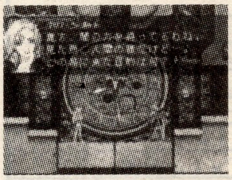
若是以 ALUCARD 开始游戏，便会由 RICHTER 与德考拉伯爵战斗时开始(即是 PC-ENGINE 版的《恶魔城 X~血之轮回》之尾段故事)，这时所使用的人物是 RICHTER。如果打倒德考拉伯爵的时间不同，是会对 ALUCARD 的基本能力有影响。

德考拉的心腹



ALUCARD 刚进入恶魔城不久，就遇上德考拉的心腹——死神。虽然它已知道 ALUCARD 来这里的来意，但仍以礼让的态度问他，可是 ALUCARD 却不肯相让，还要它离开，死神为了保护自己的主人，亦不想伤害 ALUCARD，便取去他身上的装备后离去，给机会让他考虑一下，就是这样 ALUCARD 的战斗力下降了许多。

初次见面



当 ALUCARD 经过恶魔城中心部的大时钟时，突然从旁传来女性的声音，但是一方面又像人类的模样，于是便问他来此城的目的，ALUCARD 以冷淡的说话出要消灭此城一事，她听后发觉目的一样便表示相信，互相自我介绍后 MARIA 先行离去，这时 ALUCARD 亦可离去。

藏书库的主人

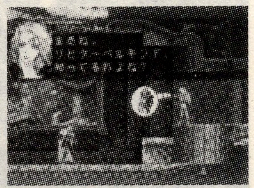


ALUCARD 来到藏书库的中央房间，遇上这里的老翁，ALUCARD 希望他能助自己一臂之力，可是这样就相当于要他背叛伯爵，因此 ALUCARD 便利用金钱来换取要用的物件。

再遇 MARIA

在炼金术研究栋到礼拜堂之间，再次遇上 MARIA，她觉得恶魔城与上次的不同，于是便向 ALUCARD 询问，而他的回答则是此城没有一个固定的姿态，MARIA 听后便向他道谢，然后独自离去。而 ALUCARD 亦可继续前进。

RICHTER 失踪的消息

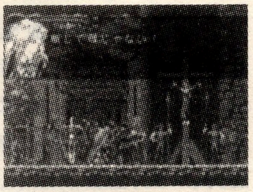


将礼拜堂的头目击倒后又一次遇上 MARIA，原来她的目的除了要消灭此城外，还想找回失踪的 RICHTER，而且更希望若 ALUCARD 见到他，就将此事告诉她，ALUCARD 答应后 MARIA 便会离开，这令她觉得 ALUCARD 倒算温柔呢!

RICHTER 是城主!?

ALUCARD 来到斗技场的中央，遇上失踪的 RICHTER，他就竟叫出魔物袭击 ALUCARD，还指责 ALUCARD 污染他的城，ALUCARD 为了自己的生命，当然要奋战到底。

恶梦

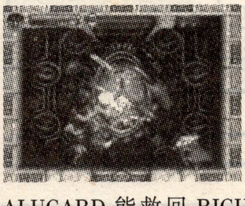


在地下水脉中，有一个紫色的 SAVE POINT，ALUCARD 进去后发了个恶梦…他看见其尊敬的母亲被人类行刑的情形，他迫不及待要救出其母，可是她吩咐 ALUCARD 不要这样做，因为她的死若是能给人类带来幸福的话，她是很乐意的，不过当她说出最后的心里话时，令 ALUCARD 感到不对，于是愤怒地要她变回原形，原来假扮其母的是梦魔，愤怒的 ALUCARD 便将她解决。

MARIA 的疑惑

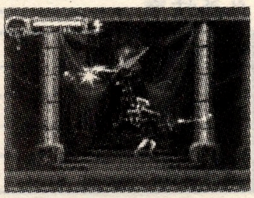
在礼拜堂左方充满刺的房间，再一次遇上 MARIA，ALUCARD 将见到 RICHTER 一事相告，MARIA 听后情绪非常激动，于是她便立即离开这里。

救出 RICHTER



装上金银两支指轮(きんの指轮)来到恶魔城中心部的大时钟，就会出现通道，进入后再遇上 MARIA，她虽认同了 ALUCARD 的说法，但仍相信有别的内情，希望 ALUCARD 能救回 RICHTER，可是她要试一下 ALUCARD 的实力，于是二人便打了起来。(←SATURN 版的新事件)

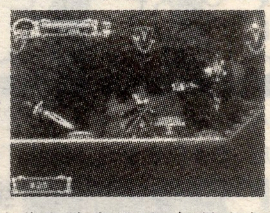
找出真凶



装上神圣眼镜(圣なるめがね)后来到恶魔城最上部，遇上 RICHTER 作对手，不过在他的头顶上看见一颗珠，将这颗珠打碎

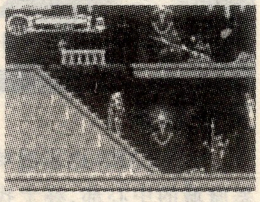
后，就可救回 RICHTER，而且更可取得新的魔导器和到逆恶魔城去。

潜入地下庭园



这是其中之一的新地方，当游戏的进度达约一半时，就可回恶魔城入口，跳进左下方的洞中，来到地下庭园。基本上这里的敌人从未见过，但是它们的体力稍微高，这点要注意。而这里的头目就在这区域的右上方房间，他并不难对付。另外这里并没有任何特别事件和魔导器，可不用费时寻找。

被咀咒的牢狱



这亦是其中的新地方，不论游戏的进度达如何程度都可进入。在这个区域中，是没有任何头目、特别事件和魔导器，敌人方面则都是一些骷髅兵和新敌人鬼火，并不强劲，其中，鬼火的经验值较高，是初时来这里升 LV 的好地方。

主要前进路线

主要前进跳线 → 恶魔城入口 → 炼金术研究栋 → 大理石的廊下 → 崖侧外壁 → 藏书库 → 炼金术研究栋 → 礼拜堂 → 恶魔城最上部 → 斗技场 → 藏书库 → 奥鲁洛之间 → 地下水脉 → 焉道 → 地下墓地 → 礼拜堂 → 恶魔城中心部 → 恶魔城最上部

(1)マテライズキューブ
将物件破坏后会出现宝物。

(2)魂のオーブ
可看见敌人受伤的数值。

(3)ソウルオブウルフ
可变身成狼。

(4)妖精の书
知道敌人的名字。

(5)アンロックジュエル
能打开发出青色光的门，亦是唯一以金钱买回来的魔导器。

(6)人鱼の像
叫出地下水脉的船夫。

(7)ホーリーシンボル
在水移动时，不会受伤。

(8)飞翔石
可作二段跳跃。(按两次跳键)

(9)ミスト
可变身成雾。

(10)ソウルオブバット
可变身成蝙蝠。

(11)妖精の素◆
能召唤妖精，但只能选择其一。

(12)パワーオブウルフ
变成狼时，可移动快些。

(13)スキルオブウルフ
变成狼时，可使用出必杀技。

(14)コウモリの素
能召唤蝙蝠，但只能选择其一。

(15)浮身のブーツ
能用↑↓B 指令作 HIGH JUMP。

(16)ゴーストの素
能召唤骷髅，但只能选择其一。

(17)パワーオブミスト
变成雾时，能维持较长久的时间。

(18)剑魔の素
能召唤剑魔，但只能选择其一。

(19)半妖精の素
能召唤半妖精，但只能选择其一。

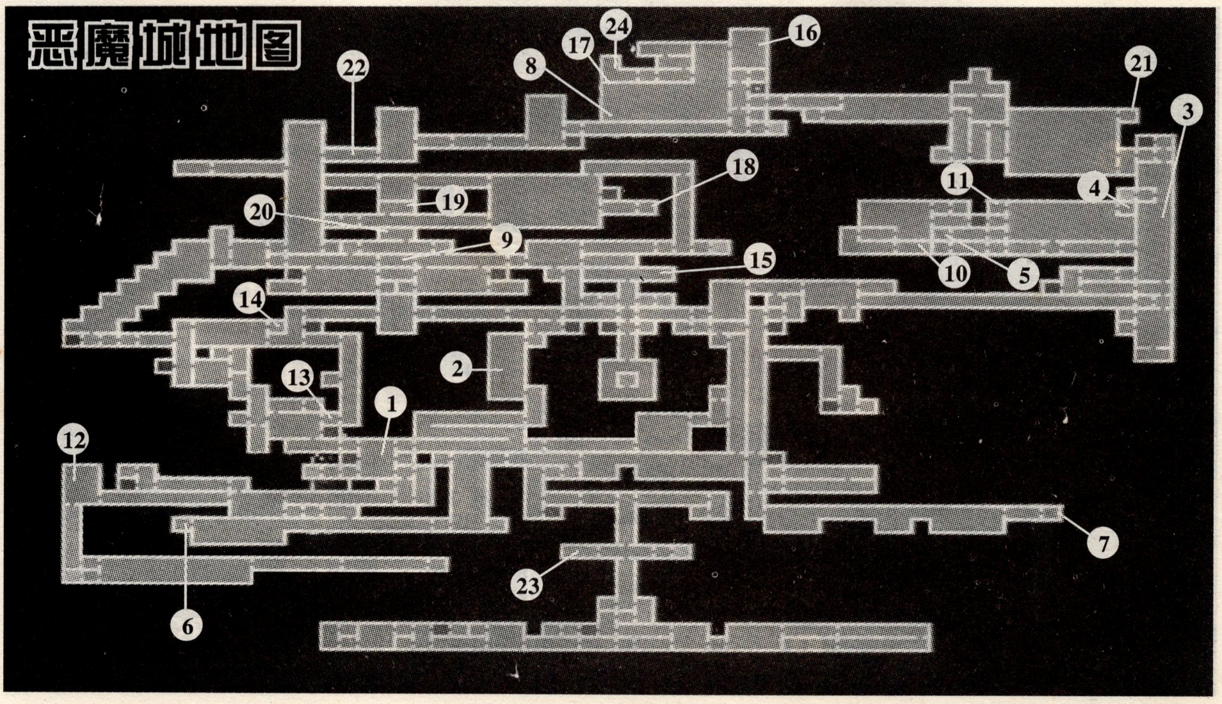
(20)鼻恶魔の素
能召唤鼻恶魔，但只能选择其一。

(21)ファイアオブバッド
变蝙蝠时，能吐出火炎。

(22)エコーオブバッド
变蝙蝠时，可放出超音波来看黑暗的地方。

(23)子恶魔の素
能召唤子恶魔，但只能选择其一。

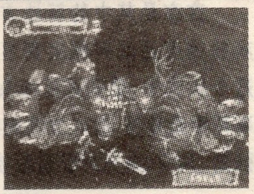
(24)神速の靴
唯一新的魔导器，用→→指来作 DASH。





逆恶魔城快速攻略

父子对决



ALUCARD 由恶魔城来到逆恶魔城的中心部，终于找到操控 RICHTER 的暗黑神官，ALUCARD 明白他的做法，可是绝对不会放过他，于是便战斗起来。经过一番激战，ALUCARD 终于战胜，不过从后方来的巨大暗黑力量，就是其父德考拉伯爵。

德考拉伯爵想不到来消灭他的人，竟是自己的儿子，但这对 ALUCARD 来说，见不到他还要好呢！德考拉伯对儿子帮助人类的事感到极度不满，于是便决定将儿子打倒。两父子经过一番激战，德考拉伯爵终于败给儿子，他向儿子询问自己战败的原因，ALUCARD 说出力量是在于保护别人的心而来，德考拉伯爵开始理解，之后更问儿子他的妻子莉莎在死前说了些什么，ALUCARD 将母亲所说的话一一说出："不要怨恨人类，如果人类真的是这么不能令人原谅，他们自己会走向灭亡的道路，而我们是不应该介入他们的世界，之后，父亲…永远都爱你……"此话说完后，德考拉伯爵终于明白了自己的错误。



结果

德考拉伯爵战败后恶魔城亦跟着消失，ALUCARD、RICHTER 和 MARIA 一同在城旁的山崖上道别，RICHTER 对于要 ALUCARD 杀死其父一事感到抱歉，虽然 ALUCARD 并不会介意此事，但还是警告他们，令世界灭亡的并不是德考拉伯爵，而是人类本身，这点 RICHTER 亦都很明白，说罢后 ALUCARD 独自离去，由于 MARIA 心中放心不下，在 RICHTER 的同意下，MARIA 便随后跟着 ALUCARD。



(1)指轮
魔导器之一，加 INT 10 点

(2)心脏
魔导五器之一，所有咀咒的伤害无效。

(3)あばら骨
魔导五器之一，加CON 10 点。

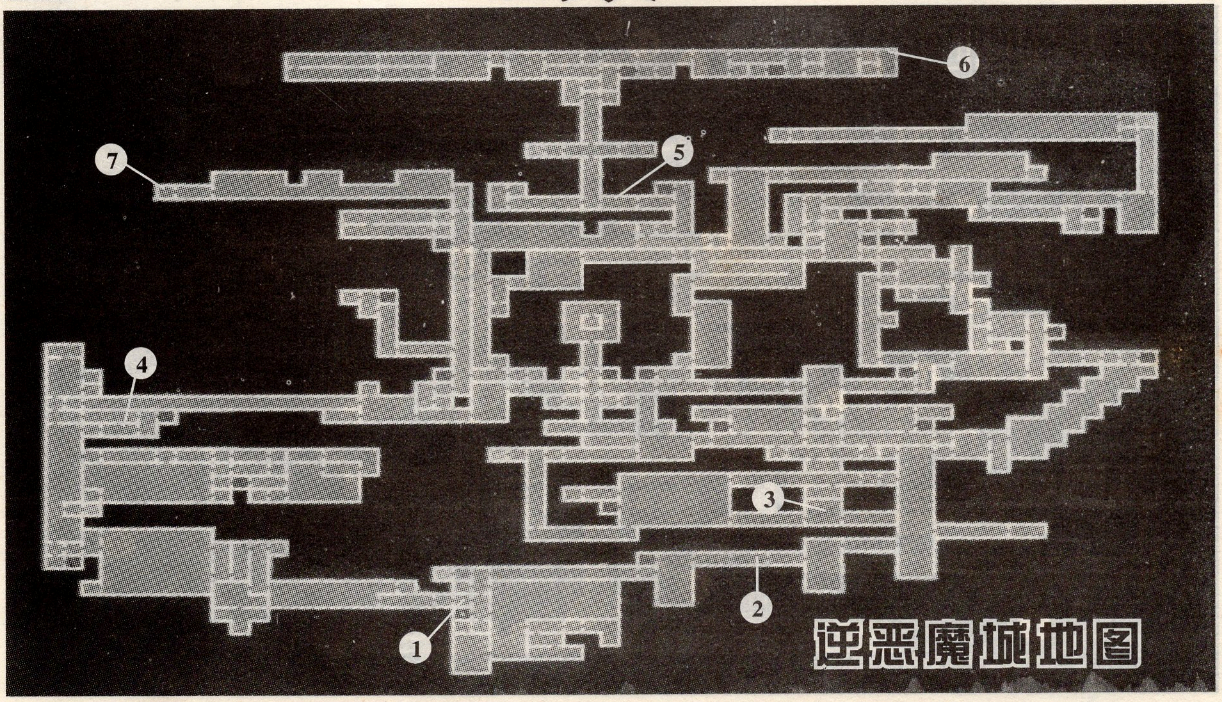
(4)爪
魔导五器之一，加 STR 10 点。

(5)目玉
魔导五器之一，加 LCK 10 点。

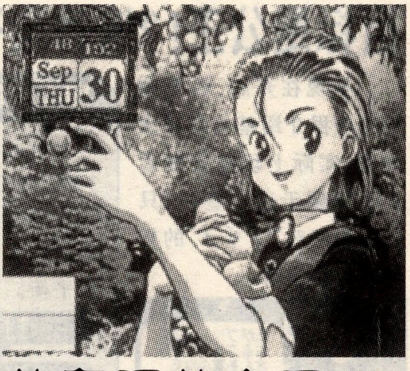
(6)ガスクラウド
变成毒雾。

(7)クレイジーエコー
变成蝙蝠时，能以超音波攻击。

全城 CLEAR 211.2%



プリンセスメーカー ゆめみる妖精



梦见妖精系统攻略

机种:SS　厂商:GAINAX　类型:SLG　媒体:CD－ROM

从初学者到掌握,培养可爱孩子的有用的向导

为了把女孩子培养成公主,让她打工和学习两者都是必要的。但是实行那种胡乱的打工和学习的话,是不能简单就培养成公主的。

所以本次,为了让指令实行时的参数的变化和项目的效果一目了然,在下面刊载了一览表。游戏时放在手边上,可以飞快的检查对照想要提升的参数,从而没有拖延的按计划的完成培养。

进行游戏前用不同的选项拉开角色间的差距!

在游戏开始时进行的,**キャクターメイキング**是相当重要的。之所以这样,是因为依据女孩子的血型和父亲的职业,女孩子的初期能会发生变化。例如,因为女孩子的血型设定为**B**型,就会阻止**ストレス**的上升。还有,父亲的职业是以引退骑士、旅行僧侣以外开始的话,女孩子会以"骄慢"等状态开始。

血型的能力变化

	能力的变化
A型	モラル・气だて・ストレスがアップ
B型	气力・センスがアップ。ストレスダウン。
O型	气力・プライドがアップ
AB型	气力・モラル・センス・ストレスがアップ

游戏开始时的基本状态

父の职业	商人	旅の僧侣	引退骑士	旅艺人	没落贵族	风来坊
手持ちの资金	3000G	800G	1500G	500G	500G	5000G
スタミナ	70	70	70	180	70	150
知力	120	145	70	35	50	50
气力	50	140	130	50	50	50
プライド	120	50	80	30	175	120
モラル	50	185	160	25	60	50
气品	50	75	140	45	150	30
气だて	25	140	30	50	30	30
センス	50	30	35	190	120	50
魅力	50	35	50	195	150	80
武勇	20	25	150	50	30	90
信赖度	25	35	40	30	35	30

父亲的收入与借金数额

父の职业	商人	旅の僧侣	引退骑士	旅艺人	没落贵族	风来坊
最大收入	1500G	800G	700G	800G	500G	0G
借金限度额	*	200G	500G	50G	1500G	50G

"打工"能力变化一览

表中的◎是大幅上升,○是上升,▼是下降的意思。如果不能达到各个打工的募集条件是不可以选择的。还有,不达到成功条件的话工作也不能成功。依据职业各个的工资也不同,最好从收入上考虑参数的变化再选择吧。

アルバイト名	农场					市场				
募集条件 能力	スタミナ					气力				
募集条件 数值	100					80				
成功条件 能力	气力					气力				
成功条件 数值	40					50				
状态	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化
日给	14	14	14	14	断られる	12	12	12	12	断られる
スタミナ	○	○	○	○						
知力						○	○	○	○	
气力			▼			○	○	○		
プライド	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼	▼	
モラル	○	○	○	○		▼	▼	▼		
气品	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼		
气だて										
センス	▼	▼	▼	▼						
魅力										
武勇										
ストレス	◎	◎	◎	◎		○	○	○	○	

アルバイト名	メイド					家庭教师				
募集条件 能力	气品					知力				
募集条件 数值	80					300				
成功条件 能力	气だて 60					魅力				
成功条件 数值	60					70				
状态	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化
日给	12	12	20	12	12	16	16	16	16	断られる
スタミナ										
知力						○	○	○		
气力						▼	▼		○	
プライド	▼	▼	○	▼	▼		▼		○	
モラル	▼	▼	▼					▼	○	
气品	○	○	○	○	○					
气だて	▼	▼	▼		▼			○		
センス										
魅力	○	○	○	○	○					
武勇										
ストレス	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	

アルバイト名	矿山					大工				
募集条件 能力	スタミナ					气力				
募集条件 数值	200					150				
成功条件 能力	气力					スタミナ				
成功条件 数值	100					60				
状态	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化
日给	20	20	断られる	20	20	18	18	18	18	18
スタミナ										
知力										
气力		○			○	○	○	▼	○	○
プライド				▼				▼		
モラル	▼	▼								○
气品	▼	▼		▼		▼	▼		▼	▼
气だて	○			○	○	▼	▼		▼	▼
センス						○	○	○	○	○
魅力										
武勇	○	○		○	○	○	○		○	○
ストレス	◎	○		◎	○	○	○	◎	○	○

アルバイト名	子守り					酒场					家事手伝い				
募集条件 能力	スタミナ					スタミナ					なし				
募集条件 数值	50					100					なし				
成功条件 能力	气力					气力					スタミナ				
成功条件 数值	20					80					30				
状态	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏之症	ぶりっこ	なまいき	非行化
日给	12	12	12	12	断られる	15	15	20	15	15	1	1	1	1	1
スタミナ											○	○	○	○	○
知力															
气力							○	○	▼		○	○	○	○	○
プライド	▼	▼	▼	▼			▼	○	▼		▼	▼	▼	▼	▼
モラル	○	○	○	○		▼		▼		▼	○	○	○	○	○
气品						▼				▼					
气だて	○	○	○	○		○				○	○	○	○	○	○
センス	▼	▼	▼								▼	▼	▼	▼	▼
魅力						○				○					
武勇															
ストレス	◎	◎	◎	◎		◎	○	◎	◎	◎	○	○	○	○	○

目标是公主！？培养孩子的奋斗记

从现在开始，沿着游戏的进程介绍基本的养成方法。实际上玩起来的话是不只限于这一些的，只是希望能对“プリメ”的初玩者起些作用。



基本的图表的成立方式

女孩子的行动大致分为3类。用打工来赚钱，让她在学校里学习、用休息来消除积累的ストレス。好好的组合保持平衡。

打工 → 学习 → 休息 →（返回打工）

❶创造出自己喜欢的姑娘

如同前面所说的那样，女孩子的性格和初期能力由キャラメイク来决定。其中要注意的还有父亲的职业。这里如选商人或旅行艺人的话，女孩子就以特殊状态开始游戏。特殊状态不仅是养成的障碍，要回到普通状态也是很费手续的。初玩者还是劝你用引退骑士。



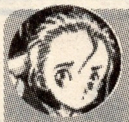
❷首先用打工来提升能力！！

在刚开始玩的时候是有教育资金，但只以这些钱是不能实现公主的目标的。首先让她去找工来挣教育费吧。虽然最初常常是失败，多做几次就会变好的。



注意状态变化

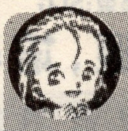
特定参数变得极端高时，女孩子便会变化成为特殊的状态。这种状态是培养的阻碍，这里对各个状态的特征及对付办法加以介绍。



贫乏症

是自尊心低的状态，当快达到贷款限额而所持资金又没有了时，就变成这种状态。

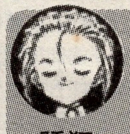
是没有怎么受害的状态。要回复原来的话，把现有钱增加到**500K**以上就可以了。接下来说几句闲话，在这种状态下让她去料理教室的话会增加体重。说起来是贴补家里生活，大概还有些偷食吧…？



ぶりっこ

魅力非常高，是道德的**2**倍以上而且比自尊心还高，就变成这种状态。

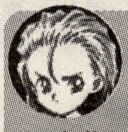
在这种状态下酒场与**メイド**的工资上升，与之相反不能在矿山劳动了。要回复这个，把道德升至比魅力更高，或让自尊心比魅力**+50**更高就行了。因为基本上没有什么害处，就那样不管也可以。



骄狂

自尊心与风度的合计值，为心地和道德的合计的**2**倍以上时，就是这种状态。

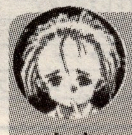
如果变成这种状态话，就会失职。放之不管的话就没有收入了，尽可能早的回复吧。要回复的话，让心地与道德的合计值超过自尊心与风度的合计值就行了。



不良化

道德与风度低，而体力与武勇极高时变成这种状态。

如果变成这种状态的话，有几个打工工作会被断绝。要回复的话，让道德在**350**以上还要超过体力与武勇的合计值。还有在这种状态下在矿山与木工时而不易积累**ストレス**。也是个优点。



生病

ストレス超过了体力或是气力时变为这种状态。一旦生病的话，到治愈前不能实行指令。还有，在治疗上有在医院和自家疗养的**2**种，自家疗养好不容易结束了而参数却会变低，所以有富余钱的话，还是入院治疗吧。

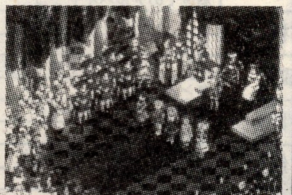
“学习”能力变化一览

表中的◎是大幅上升，○是上升，▼是下降的意思。还有，学费是每一天的授课费，所以上学天数的资金是必须的。在断食道场和教会以外出现竞争对手并与小姑娘竞争，不过与对手在同一学校认真学习的话，应该在比赛中胜中。

学校名	学校					武术道场					ダンス教室					料理教室					音乐教室					绘画教室					行仪见习					断食道场					教会				
学费	10					10					13					10					15					15					15					5					3				
状态	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化	通常	贫乏症	ぶりっこ	なまいき	非行化
スタミナ						○	○	○	○	○	○	○	○	○	○																					▼	▼	▼	▼	▼					
知力	◎	◎	◎	◎	○																					○	○	○	○	○											○	○	○	◎	○
气力																○	○		○			▼					▼													▼					
プライド	○	○	○	○	▼	○	○	○	○	○	○	○	○	○					▼		○		○	○	○			○					○												
モラル	○	○	○	○	○					○			▼																		○	○	○	○	○						◎	◎	◎	○	◎
气品											○	○	○	○	○						○	○	○	○	○						◎	◎	○	○	▼						○	○	○	○	○
气だて				▼					▼					▼		◎	◎	◎	○	○														▼					▼					▼	
センス																○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	○															
魅力	○	○	○	○	○						○	○	○	○	○																○	○	○	○	○	○	○	○	○	○			▼		
武勇						◎	◎	○	○	◎																																			
ストレス	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	○
体重																	○																			▼	▼	▼	▼	▼					

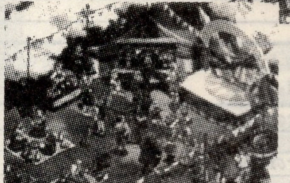
土星版新事项攻略

在土星上追加了3个比赛，在每个比赛的胜败，是由数个参数值来决定的。虽然可以参加好多次，不过是由当时的状态决定胜败的，哪怕只赢一次也不要犹豫。



新年游园会

这个比赛中重要的是风度的参数。用学习礼仪见习或**メイド**的打工来磨练风度吧。



樱花祭

是决定王国第一美人的比赛。要把握魅力参数这一关键。在舞蹈教室、学校等学习吧。



收获祭

被选举出来的是王国第一的健康儿。体力值的高度是选举的要点。在武术道场、舞蹈教室、家场等地提升参数。

❸提升成为公主的参数

要成为公主的必要能力有魅力、风度、道德，还有心地4个。心地可以用帮助家事来提升。但是魅力和风度的参数，如果不学习是不会上升的。所以用打工赚来的钱，去舞蹈教室或礼仪见习等学校，从而提升各项必要的参数吧。



❹在街上的相逢，以及去宿愿的王宫

提升了参数的话，就进行让小姑娘成为公主的各事项吧。为了让这些事项发生，在风度很高的状态下，必须让她自由行动。然后，这个事项发生的话，女孩子就可以去王宫了。王宫的工作是十分重要的，耐心的坚持工作，也许你的小姑娘的梦会实现呢……!?





平时的会话很重要

对于会话，减少女孩子的ストレス等，依型式有各种各样的效果。这种效果虽然只是很微小的，但在开局教育费少时，或提升不易变化的信赖度时，是十分重要的。



“可能购入项目”一览



购入了物品的话，可以不费手续而省事的提升参数。可以买到物品的人有市场上的**マライヤ**或访问贩卖屋的**チャイニーズオーク**。市场从指令画面上什么时候都可以去。访问贩卖1季只1次，而且只有拥有可以买2—3个物品的钱时才会来。在他来访之前，尽可能存些钱吧。

市场

从市场中所购买的道具对培育是起着非常重要的作用。

ぬいぐるみ	110G	气だて+15、信赖+2
缝制玩具	可爱的小熊的布制玩具。与价格相比效果很高。	
诗集	160G	知力+10、センス+15、信赖+1
诗集	集具了艺术感觉的诗集。对于有艺术家志愿的女孩子……	
花束	200G	魅力+12、信赖+1
花束	可以说是礼物的花束，是非常体现美丽的物品不可失去。	
ごちそう	120G	スタミナ+12、ストレス-80、体重+0.5、信赖+1
请客	大幅减少ストレス，不过有些胖……	
すずしい服	120G	魅力+15、夏时スタミナ+20、冬时スタミナ-30、信赖+2
清凉服	一看就觉得凉快的衣服。与温暖服一套买吧。	
あたたかい服	200G	魅力+15、夏时スタミナ-30、冬时スタミナ+20、信赖+2
温暖服	这件衣服与清凉服要依季节而替换。	
动きやすい服	150G	魅力+15、气力+10、信赖+2
适于运动的衣服	便于运动的便服。对于顽皮的女孩子正合适。	
豪华なドレス	500G	魅力+25、气品+10、信赖+2
豪华的裙子	女孩子都想穿一下的漂亮衣服。在比赛前穿上吧。	
おしゃれな服	300G	魅力+20、气だて+10
讲究的服装	稍有些讲究的日常服装，有富余钱时买吧。	
スマイル	0G	效果ナシ
微笑	与某个汉堡店的那个一样。因女孩子的状态，反应也不同。	

访问贩卖

从访问贩卖处效果非常明显，但由于购买数量问题要十分谨慎。

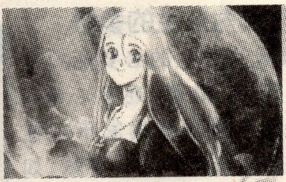
暗のスーツ	1500G	プライド+25、气品+80、气だて-90、センス+15、魅力+60
黑暗服	心地大幅下降，相反魅力、风度却提高的西服。	
南国のドレス	700G	プライド-45、モラル-25、气品-15、センス-10、魅力+55
南国的裙子	让身心放开的裙子。穿着这个外出夏游吧。	
ウサギのスーツ	450G	气だて-15、魅力+40
兔子服	可爱的小兔子服。穿着它外出春游吧。	
妖精の蜜	300G	スタミナ+50
精灵蜜	提升体力的蜜。培养体力的人请用。	
知恵の实	350G	知力+50
智慧之实	吃了它会提升知力。适合于要做インテリ系工作的人。	
荣光の果实	200G	プライド+50
光荣的果实	提升自尊心的不可思议的果实。注意别吃多了。	
秩序の种	200G	モラル+50
秩序的种子	在心里种植道德的种子。对于女孩子的变化很有效。	
高贵なる泉水	450G	气品+50
高贵泉水	可以让人的气质更高的水。对于プリセス是必需品。	
やさしさのくし	300G	气だて+50
和谒梳子	用这个梳头的人可以让人觉得和谒可亲。	
艺术の水饴	400G	センス+50
艺术的稀糖	舔舔就可以引发创作欲的魔法稀糖。	
魅惑の香水	600G	魅力+50
魅惑香水	可以让异性着迷的神秘的香水。但是，稍稍贵了些。	
武神の剑	550G	武勇+50
武神之剑	武神爱用剑的仿制品，军人必备的一级品。	

出游

从这里所购买的道具只有两件，价格也非常昂贵，但效果也很明显。

チーマーの服	2000G	モラル-50、センス+80、魅力+80、武勇+50
チーマー的服装	感受性变敏锐的服装。但是只有不良化状态的女孩子可以穿。	
キャットスーツ	3000G	知力-100、プライド-50、气だて+20、魅力+150
猫服	全身都紧身的着装，让年幼的女孩子穿上的话，可爱极了。	

8年岁月的长流之后，等待的是感人的结局。其总数大约有60种，用自己的力量要全部看到是很困难的。所以，各个结局相关的参数及条件刊载上。参考这些就可以指望想看的结局了。



プリンセス

以这种结尾可以算是最圆满的，但要求的条件较多。

王国のプリンセス	气品　魅力　气だて　モラル　王子との出会い
	なし
远方のプリンセス	スタミナ　气品　魅力　南国のドレス　夏のバカンス
	なし
异族のプリンセス	气品　センス　魅力　ウサギのスーツ　春のバカンス
	なし
异界のプリンセス	魅力　使い魔との出会い
	モラル　信赖度

结婚

需要气质和魅力非常高的结局，并没有其它过多要求。

王妃	气だて　气品　魅力　プライド　モラル　王宫への出入り
	酒场关系のアルバイト2种
王の侧室	魅力　センス　气だて
	モラル
富豪の妻	モラル　气だて　魅力
	なし

亚种族

成为其它种族的结局，是系列作品中最新的设定。

妖精の女王	气品　气だて　妖精の女王の访问
	信赖度
天使	气品　モラル　妖精の女王の访问
	信赖度
妖精	妖精の女王の访问
	信赖度
インプ	使い魔との出会い
	モラル　魅力　信赖度

因业系

要求武勇非常高，道德值以及气质都要到指定数值。

暗黑街のボス	知力　スタミナ　气力　プライド　武勇　酒场でのアルバイト
	モラル　信赖度
盗贼	武勇
	知力　プライド　气品　气だて　モラル

宗教家

关键在于教会的学习以及达成较高的知力和气质。

大司教	モラル　知力　气品　教会での勉强
	气だて　センス　魅力　武勇　酒场でのアルバイト2つ
シスター	モラル　知力　气品　气だて　教会での勉强
	なし
教祖	知力　气力　プライド　モラル　气品　教会での勉强
	气だて

学者

作为学者最重要的就是知力，根据知力的不同最终的职业也不同。

王宫博士	知力
	气だて　センス　武勇
炼金术师	知力　センス
	モラル　气だて　武勇
哲学者	知力　プライド　センス
	气だて　武勇
教师	知力　モラル　学校での勉强
	なし

军人

军人最重要的就是武勇和体力，官职越高要求越高。

英雄	武勇　スタミナ　气力　モラル　プライド　气品
	なし
将军	スタミナ　武勇　知力　气力　プライド　モラル　气品
	なし
骑士	スタミナ　モラル　武勇　プライド　气品
	なし
兵士	スタミナ　武勇　モラル　武术道场での稽古
	なし

对要注意结局的路途一下子大公开

文官

作为文官最重要的就是要管理国家，所以知力是必不可少的。

女王	气品　知力　气力　プライド　モラル　魅力　王宫への出入り
	酒场でのアルバイト2つ
宰相	知力　スタミナ　气力　プライド　モラル　气品　王宫への出入り
	なし
执政官	知力　气力　プライド　モラル
	センス　魅力
裁判官	モラル　知力　プライド
	センス　魅力
地方地主	スタミナ　气力　プライド　丰富な残金
	なし
役场の职员	モラル
	なし

实业家

在商业上非常成功的结局，丰富的资金是达成的关键。

矿山经营者	丰富な残金　矿山でのアルバイト
	农场でのアルバイト
农场经营者	丰富な残金　农场でのアルバイト
	矿山でのアルバイト
金融家	知力　モラル　丰富な残金
	气だて　センス　魅力　武勇
金贷し	お金
	モラル　气品
建筑家	知力　センス　スタミナ　气力　モラル　武勇　大工のアルバイト
	なし
锻冶屋	スタミナ　センス　气力　矿山でのアルバイト　大工のアルバイト
	プライド　气品　魅力

艺术家

作为艺术家的结局关键在于主角在各教室的学习程度。

画家	センス　绘画教室学习
	なし
作曲家	センス　音乐教室学习
	なし
舞踏家	センス　スタミナ　舞蹈教室学习
	なし
料理研究家	センス　料理教室学习
	なし
作家	センス　スタミナ　知力　气力　プライド
	モラル　气だて

エンターテイナー

这种职业最重要的是魅力和人气以及要到各教室去进行学习。

歌姬	魅力　センス　音乐教室学习
	プライド　モラル
女优	魅力　プライド　センス　音乐教室学习　舞蹈教室学习
	なし
吟游诗人	スタミナ　センス
	プライド　モラル　气だて　丰富な残金
大道艺人	スタミナ　魅力　センス
	モラル　プライド　气品

就职

其它条件未能完成，在特定的工作场所连续工作，最后就会进入隐藏的工作专用结局。

农场	スタミナ　农场でのアルバイト
	なし
市场	スタミナ　市场でのアルバイト
	なし
メイド	スタミナ　メイドのアルバイト
	なし
家庭教师	スタミナ　家庭教师のアルバイト
	なし
矿山	スタミナ　矿山でのアルバイト
	なし
大工	スタミナ　大工のアルバイト
	なし
子守り	スタミナ　子守りのアルバイト
	なし
酒场	スタミナ　酒场のアルバイト
	なし



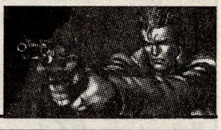
侦探神宫寺三郎
梦的终结

机种:SS、PS　类型:AVG　厂商:DATA EAST　媒体:CD-ROM



神宫寺三郎篇

最短攻略流程



指令	对象	备考
CHAPTER1		
タバコ吸う		
见る	窗	
移动		×2 电话鸣る
推理	女→洋子と同じ→依赖 →神宫寺探侦事务所	洋子、电话に出る
移动	事务所	
见る	机	电话のメモ
见る	メモ	(御苑洋子)
话す	洋子	
持ち物	メモ	
话す	洋子	×2
移动	出かける	
CHAPTER2		
移动	中に入る	
见る	见取り图	
移动	教室前	
移动	研究室前	
见る	ドア	ノックすか×2
话す	女性	(永田由香)
移动	研究室内	
见る	室内	(コーヒーもらう、断る)
话す	永田由香	×2
推理	犯人ノ时间的制约→ 由香宅近所の住人→ 男→内向的な性格	
话す	永田由香	
移动		×2
探す		(夜の大学周边へ)
移动		×2
探す		(交差战前へ)
移动		×2
探す		(依赖人宅近所へ)
移动		×2
移动		依赖人宅前へ)
探す		(依赖人宅近所へ)
移动	交差战	
探す		
移动	住宅街	
探す		
移动	儿童公园	

指令	对象	备考
探す		
移动	依赖人宅近所	依赖人宅へ行く
见る	人影	×3
话す	谜の男	×3(野田雅弘素直に名乘る、 拒否する)
タバコ吸う		
话す	野田	
移动	依赖人宅	(人影)
移动	依赖人宅	(后を追う、先回りする)
话す	不审な男	(斋藤后夫)
タバコ吸う		
话す	不审な男	×2(依赖人宅へ)
话す	女の子	(永田美贵)
话す	永田由香	
CHAPTER3		
话す	洋子	(电话鸣る)
取る	电话	
话す	洋子	(电话鸣る)
取る	电话	
タバコ吸う		(电话鸣る)
移动	出かける	(永田宅へ)
见る	男达	(熊野参造、野田雅弘)
话す	熊野	×2
话す	美贵	
话す	熊野	
移动	斋藤のところ	
移动	永田由香宅近所	
移动	儿童公园	
移动	住宅街の外れ	
移动	斋藤宅	
见る	玄关	押す
话す	齐藤	
移动		(コンビニへ)
话す	店长	(本当の事を言う、嘘をつく)
タバコ吸う		
移动		(永田宅へ)
话す	洋子	
话す	美贵	
移动	由香の部屋	
搜索		杂志×2(ゴミ箱胁)

指令	对象	备考
CHAPTER4		
移动	中に入る	
移动	图书馆	
见る	周边	×3
见る	司画	×3
话す	司画	(本当の事を言う、嘘をつく)
见る	司画	×3
话す	司画	×3
见る	本彬	×4
探す	一段目	(どこか一个所を探せばよい)
タバコ吸う		(外に吸いに行く)
见る	洋子达	
话す	洋子	(御苑洋子、永田美贵)
话す	美贵	×2
话す	女子学生	(益田美智子)
话す	益田	×3
见る	益田	×3
话す	益田	×4
タバコ吸う		(御苑洋子)
话す	洋子	×2
移动	研究室前	
移动		
话す	女性	(大森京子)
话す	大森	×3
持ち物	手帐の切れ端	
话す	大森	
移动	教室前	
移动	揭示板前	
移动	驻轮场	
见る	バイク	×3
タバコ吸う		(川岛吾郎)
近づく		×3
话す	男	
话す	川岛	
タバコ吸う		
移动	揭示板前	
移动	大学正门前	
移动	文永大学周边	(中年とぶつかる)
见る	中年男性	×2
タバコ吸う		
移动	新宿驿西口	
タバコ吸う		
移动	事务所	
移动	中に入る	
话す	洋子	×9
话す	美贵	×4
话す	洋子	×3
タバコ吸う		×2
整理する	化学化合物の名前→	
	化学の数字→5	
话す	洋子	
话す	美贵	×3
话す	洋子	
话す	美贵	
タバコ吸う		
CHAPTER5		
移动	中に入る	
移动	驻轮场	×2
见る	バイク	×2(药ビン入手)
探す	そのあたり	
移动	揭示板前	
移动	图书馆	(右か左の一段目)
探す		
移动	揭示板前	
移动	驻轮场	
移动	揭示板前	(益田美智子)
移动	教室前	×3
话す	益田	素性×3 性格×3
话す	益田	由香との关系×3
		气づいた事×2
话す	益田	×2
移动	研究室前	

指令	对象	备考
タバコ吸う		(大森京子)
话す	大森	
见る	大森	
话す	大森	×4
タバコ吸う		
话す	大森	×3
见る	大森	×2
持ち物	手帐の切れ端	
话す	大森	×4
タバコ吸う		
话す	大森	×5
移动	教室前	
移动	揭示板前	
移动	大学正门前	×2
タバコ吸う		
移动	文永大学周边	
タバコ吸う		
整理する	いなかった→わからない	
	→由香への好意→	
	化学物质名→怖い颜	
	→三好志保	
移动	新宿驿西口	
移动	淀桥署前	
移动	中に入る	
移动	鉴识课	
话す	三好	
寻ねる	PCD の事	×2
见る	三好	
寻ねる	PCD の事	
寻ねる	似た言叶	
寻ねる	似た言叶	×2(PCB TCD)
话す	三好	×2
持ち物	药ビン	预ける
话す	三好	
持ち物	手帐の切れ端	(5)
话す	三好	×3
移动	受付	
移动	外に出る	(バーかすみへ)
见る	店内	×4
话す	かすみ	×12
听く	ラジオ	
持ち物	携带电话	熊野直通
移动	外へ出る	(事务所へ)
话す	洋子	(or 美贵)
整理する	连续失踪事件→手帐の	
	切れ端→新种の麻药	
话す	洋子	×4(or 美贵)
タバコ吸う		×3
话す	洋子	(or 美贵)
CHAPTER6		
移动	外に出る	
移动	新宿驿西口	
移动	淀桥署	
移动	中に入6	
移动	鉴识课	
话す	三好	×13
话す	三好	(闻かない)
移动	受付	
移动	外にる出	
移动	新宿驿西口	
移动	文永大学周边	
移动	中に入る	
移动	教室前	
移动	研究室前	
移动	研究室内	
话す	大森	×3
闻く		ニュースの事×1
		PCD の事×3 麻药の事×3
		由香の事×2 川岛の事×1
		论文の事×2
移动	外に出る	(研究室前へ)
移动	教室前	

指令	对象	备考
CHAPTER4		
移动	掲示板前	
移动	驻轮场	
移动	喷水前	
移动	驻轮场	
タバコ吸う		
话す	学生	×10
移动	掲示板前	
移动	大学正门前	
见る	门	
タバコ吸う		
持ち物	携带电话	(洋子からの连络)
话す	熊野	×2
移动	病室へ向かう	
移动	病室に入る	(永田由香、PCD 中毒)
见る	由香	
话す	洋子	×2
移动	退室する	
话す	熊野	×3(发见る时の事、PCD の事)
タバコ吸う		
话す	熊野	×3(石家圭吾 殴る、默る)
移动	现场に向かう	
移动	中に入る	
话す	大家	
话す	大家	今朝起ちた理由 室外机の事 目觉の事 新闻配达员の事 ×2
话す	大家	
搜索	窗→エアコン→リモコン→ ヒーター→ブレーカー×3 →エアコン→ドア (搜索を终える)	
推理	死亡推定时刻をズラした→ 冷やす、あるいは暖める→ 暖められた→エアコンを使 った→ブレーカーを落とす →电化制品のタイマー→ ヒーター	
话す	熊野	
移动	事务所へ	
话す	熊野	×2
见る	窗	
タバコ吸う		(御苑洋子)
移动	私室	
检讨		×5
移动	事务所に泪る	
话す	熊野	
タバコ吸う		(野田雅弘)
话す	洋子	(许可する一许可しない)
移动	出かける	(アルタ前へ)
移动	コマ剧场前	(石家) (その通りた、忘れた)
话す	ホステス	
见る	ホステス	
见る	耳	×4(唇、首筋、胸でも可)
おたてる	ホステス	(素直に褒める、 不器用に褒める)
タバコすすめる		
话す	ホステス	
移动	新宿驿西口	
见る	通り	×2
タバコ吸う		×3
话す	老人	(长さん)
话す	长さん	
タバコ吸う		
持ち物	ポラロイド写真	(やっつける、关系ない)
话す	长さん	
移动	アルタ前	
见る	人ごみ	
见る	步道	
见る	アルタ前	
见る	路地	
タバコ吸う		

指令	对象	备考
见る	路地	(室冈武)
移动	歌舞伎町	
见る	通り	(呼び入みの男)
持ち物	ポラロイド写真	
移动	路地里	(うるさい、そんな事は ない)(ああ、いらん)
话す	室冈	
タバコ吸う		
见る	室冈	
ダッキング		
パンチ	ストレート	×2(フック、バディー ブローでも可)
话す	室冈	
タバコ吸う		(御苑洋子、熊野参造)
话す	熊野	
话す	洋子	
话す	熊野	
CHAPTER7		
话す	洋子	×4
タバコ吸う		
话す	洋子	×2(熊野参造)
话す	熊野	
タバコ吸う		
话す	熊野	×3
话す	洋子	×4
整理	女→益田	
移动	外に出る	
移动	新宿驿西口	
移动	文永大学周边	
见る	门	
タバコ吸う		
整理	伺き人んでいた→ 逃けた→ほくろ→益田 →アリバイ	
移动	中に入る	
移动	教室前	
移动		(研究室前、图书馆で益田)
话す	益田	×3
寻ねる		由香と川岛の事 ×2PCD の事 ×2 中年男性の事 ×1
タバコ吸う		
寻ねる		益田のアリバイ ×2 藤泽教授の事 ×2
移动	研究室前	
话す	藤泽	×3
见る	藤泽	×2
话す	藤泽	×2
寻ねる		由香の事 ×2 益田の事 ×4 大森の 事 ×3 川岛の事 ×1 室冈の事 ×1 中年男性の事 ×2 アリバイの事 ×1
タバコ吸う		
整理する	关っていない→知らな かつた→益田と大森→ 知えない	
移动	教室前	
移动	掲示板前	
移动	大学正门前	
移动	大森のマンション	
移动	マンション玄关	
见る	入口	×3
持ち物	住所が书かれたメモ	
见る	入口	
移动	中に入る	
话す	大森	×3
见る	大森	
话す	大森	×3
タバコ吸う		
话す	大森	×2
检讨		
话す	大森	
移动	外に出る	(事条所へ)
移动	中こ入る	

指令	对象	备考
话す	洋子	×6
タバコ吸う		
取	电话	
闻く	洋子	×3
话す	洋子	

CHAPTER8

指令	对象	备考
见る	呼び铃	
押す	呼び铃	
话す	美贵	×2
移动	中に入る	
话す	美贵	
闻く		何か起こったか×6 犯人の男×3 取られたもの×1 气づいた事×2
タバコ吸う		
移动	由香の部屋	
搜索	コンセント×→MO ドライブ搜索终了	
推理	MO ドライブ→MO の出し入れ→MO ディスク	
搜索	MO ドライブ×2→电气スタンド(つけてみる)→サイドテーブルの阴→电气スタンド	
移动	居间	
话す	美贵	×4(玄关へ)
话す	美贵	×2
见る	美贵	×2
话す	美贵	×2
タバコ吸う		
移动	出かける	
见る	美贵	×3
话す	美贵	×4
移动	中に入る	
话す	熊野	×2
话す	野田	×3
呼ぶ	洋子、美贵	
话す	洋子	×3
话す	美贵	×4
说明		
话す	洋子	
持ち物	MO ディスク	
见る	パソコン	×3
タバコ吸う	熊野、野田	
话す	熊野	×4
タバコ吸う		
整理	大森→PCD の制造→伪装心中の指示→4 月 15 日	
话す	熊野	×2

CHAPTER9

指令	对象	备考
话す	熊野	
移动	マンション玄关	
见る	入口	
押す	ワやめておく)	
移动	マンション前	
话す	熊野	
タバコ吸う		
话す	野野	
移动	文永大学	(文永大学周边へ)
移动	文永大学	(大学正门前へ)
见る	周边	×2
タバコ吸う		
见る	周边	
移动	来た道を泪る	(文永大学周边へ)
移动	マンション前	
移动	マンション玄关	
移动	マンション前	
タバコ吸う		
移动	物阴	
见る	男	(村井哲二)
话す	男	
タバコ吸う		
协す		
话す	男	×2
タバコすすめる		
话す	村井	
见る	村井	
タバコ吸う		
持ち物	携带电话	(熊野からの连络)
移动	病院内	
话す	熊野	
见る	熊野	
タバコ吸う		(发见るしたMO)
话す	熊野	
タバコ吸う		
移动	石冢の病室	(廊下へ)
见る	プレート	
移动	石冢の病室	
话す	石冢	
见る	石冢	
话す	石冢	×2
移动	退室する	(廊下へ)
移动	ロビー	
话す	熊野	
タバコ吸う		
见る	熊野	×2

CHAPTER10

指令	对象	备考
タバコ吸う		×2
话す	熊野	×3
タバコ吸う		
话す	熊野	
移动		(外へ出る)
移动		(新宿驿西口へ)
移动	事务所	
移动	中に入る	
见る	室内	
タバコ吸う		
见る	电话	
闻く		
タバコ吸う		
取る	留守电のテープ	
移动	出かける	
移动	新宿驿西口	
移动	淀桥署	
移动	中に入る	
移动	鉴识课	
话す	三好	
持ち物	留守电のテープ	
话す	三好	
见る	三好	
话す	三好	
移动	受付	
移动	外に出る	
移动	新宿驿西口	
移动	事务所	
移动	中に入る	
タバコ吸う		
见る	室内	
タバコ吸う		
持ち物	携带电话	(大林から连络)
取	MO	
移动		(涉谷驿へ)
见る	人ごみ	×2
タバコ吸う		
持ち物	携带电话	(大森から连络、电车内へ)
见る	乘客	
见る	聆りの车两	×2
持ち物	携带电话	(大森からの连络)
见る	窗	×2
タバコ吸う		
见る	窗	
持ち物	MO	(次の驿へ)
タバコ吸う		
移动		
持ち物	携带电话	(三好からの连络、鉴识课へ)

指令	对象	备考
话す	三好	
推理	盗听→大森に拉致されている→"もうすぐ着く"→"川中湖よ"	
话す	三好	
タバコ吸う		
话す	三好	
移动		(受付へ)
移动	外へ出る	
移动	新宿驿西口	
移动	事务所	
移动	中に入る	
检讨		
タバコ吸う		
见る	本棚	×3
移动		(川中湖 C ポイントへ)
移动	民家	
移动	来た道を泪る	
持ち物	川中湖周边の地图	见る(D ポイントへ移动する)
持ち物	川中湖周边の地图	见る(A ポイントへ移动する)
移动	川中湖キャンプ地	
移动	来た道を泪る	
持ち物	川中湖周边の地图	见る(B ポイントへ移动する)
移动	工场	
移动	来た道を泪る	
持ち物	川中湖周边の地图	见る(C ポイントへ移动する)
CHAPTER11		
タバコ吸う		×2
持ち物	携带电话	(熊野からの连终、川中湖キャンプ地へ)
话す	熊野	
见る	熊野	
持ち物	パスケース	
移动	死体发见る现场	
话す	熊野	
タバコ吸う		
话す	熊野	
持ち物	パスケース	
话す	熊野	×2
CHAPTER12		
持ち物	川中湖周边の地图	见る(D ポイントへ移动する)
话す	熊野	
タバコ吸う		
见る	山庄	×2
话す	熊野	
移动	山庄前	
タバコ吸う		
见る	周边	
见る	右侧の建物	×2

指令	对象	备考
话す	熊野	
移动	建物の前	
见る	玄关	
见る	雨户	
见る	阶段	
话す	熊野	
移动		×2(ガレージへ)
见る	车	
见る	车内	
移动		(ガレージへ)
见る	ガレージ	
见る	バイク	
移动	ガレージ	
见る	バイク	(石冢圭吾)
话す	石冢	
エンジンをかける		×3
追う		
CHAPTER13		
话す	熊野	
タバコ吸う		
话す	熊野	×2
タバコ吸う		(御苑洋子)
话す	洋子	
持ち物	携带电话	(美贵からの连络)
见る	洋子	×3
话す	洋子	
移动		(野田のアパートへ)
CHAPTER14		
タバコ吸う		
话す	洋子	
移动	公园内	(公园北侧へ)
移动	公园南侧	
移动	埠头	
移动	公园南侧	
移动	公园西侧	
移动	公园北侧	
移动	公园入口	
话す	男	
移动	公园北侧	
移动	公园西侧	
见る	人影	
移动		埠头へ)
话す	野田	×2
见る	野田	×2(击たない)
舍てる		
见る	洋子	
タバコ吸う		×3
近づく		

御苑洋子篇

最短攻略流程



指令	对象	备考
CHAPTER1		
移动	私室	电话が鸣る
タバコ吸う		(永田由香からの连络)
见る	窗	(神宫寺三郎)
话す	神宫寺	
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
CHAPTER2		
发さわる		×3
かける	电话	(永田由香)
移动	外に出る	(事务所前へ)
移动	新宿西口	
移动	文水大学周边	
移动	文水大学正门前	

指令	对象	备考
移动	中に入る	(揭示板前へ)
见る	见る取り图	(见る)
移动	喷水前	
见る	喷水	
见る	ベンチ	
见る	周边	(永田由香)
话す	由香	×2
发さわる		
话す	由香	×4
CHAPTER4		
发さわる		×3
见る	机	×3(永田美贵)
话す	美贵	×4(纳得する)
移动	外へ出る	(事务所前へ)

指令	对象	备考
话す	美贵	
移动	新宿西口	
移动	文永大学周边	
移动	文永大学正门前	
移动	中に入る	(揭示板前へ)
移动	图书馆	
见る	周边	(神宫寺三郎)
话す	神宫寺	
见る	美贵	
话す	神宫寺	
见る	神宫寺达	×4
话す	神宫寺	×2
见る	本棚	×2(专门画)
见る	专门画	×7
发さわる		×2
话す	美贵	×2
见る	专门画	
发さわる		
话す	美贵	
移动	揭示板前	
移动	大学を出る	(正门前へ)
见る	门	(中年男性)
见る	在年男性	×3
移动	文永大学周边	
移动		(移动)
发さわる		×2
话す	神宫寺	×4
发さわる		
话す	神宫寺	(or 美贵)
见る	美贵	
CHAPTER5		
发さわる		×2(永田美贵)
话す	美贵	
发さわる		
话す	美贵	
移动	外へ出る	
移动	新宿西口	
移动	美贵の家	(永田宅前へ)
移动	中に入る	(永田宅玄关へ)
话す	美贵	×2
移动	中に入る	(居间へ)
移动	外へ出る	(永田宅玄关へ)
移动	出かける	(永田宅前へ)
移动	新宿西口	
移动	コマ剧场前	
移动	新宿西口	
见る	美贵	
移动	事务所	
移动	中に入る	
话す	美贵	
听く	ラジオ	
话す	神宫寺	×2
话す	美贵	
话す	神宫寺	×4
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
CHAPTER6		
发さわる		
见る	窗	
见る	灰皿	
见る	窗	(电话鸣る)
取	电话	(美贵からの连络)
かける	电话	(神宫寺へ连络)
移动	出かける	(病院ロビーへ)
话す	熊野	
发さわる		
话す	熊野	×3(知っています)
移动	病室	(病院廊下へ)
移动	病室	
见る	由香	
话す	美贵	
见る	美贵	

指令	对象	备考
发さわる		×2
话す	美贵	
移动	退室する	(病院廊下へ) (永田光雄、 永田好子)
移动	ロビー	
话す	男	(石冢圭吾)
话す	石冢	×2
移动	事所所	
话す	熊野	
发さわる		
话す	熊野	
话す	神宫寺	×2(野田雅弘)
发さわる		
见る	神宫寺	
移动	出かける	(アルタ前へ)
发さわる		(白川)
话す	男	
见る	男	
话す	男	
发さわる		
怒鸣る		
移动	コマ剧场前	
发さわる		(白川)
话す	男	
见る	男	
话す	男	
发さわる		
平手打ち		(野田雅弘)
移动	歌舞伎町	
话す	熊野	
移动	路地里	(神宫寺三郎)
话す	神宫寺	
见る	地面	
见る	神宫寺	
见る	熊野	
发さわる		
CHAPTER7		
话す	新宫寺	(熊野参造)
话す	熊野	×2
见る	熊野	
话す	神宫寺	
见る	机	
移动	外へ出る	
移动	新宿西口	
移动	文永大学周边	
移动	川岛のアパート	
见る	周边	(中年男性)
话す	中年男性	
话す	大家	×2(仕事の事 もう闻かない)
移动	古纸センター	
见る	周边	(从业员)
话す	从业员	×4(由香の事)
发さわる		
话す	从业员	×2
移动	川岛のアパート前	
移动	文永大学周边	
移动	新宿西口	
寻ねる		×5
移动	アルタ前	
移动	靖国通り	
移动	ハブあざみ	
话す	ママ	
见る	店内	
见る	写真	
话す	ママ	(写真入手)
发さわる		
话す	ママ	×3
移动	店を出る	(靖国通りへ)
移动		(事务所前へ)
移动	中に入る	
见る	机	×3(神宫寺三郎)

指令	对象	备考
话す	神宫寺	×2
持ち物	パブあざみの写真	
话す	神宫寺	
发さわる		电话鸣る
取	电话	(美贵からの连络)
话す	神宫寺	
CHAPTER8		
发さわる		电话鸣る
取	电话	(神宫寺からの连络)
持ち物	携带电话	熊野直通
发さわる		(熊野梦造、野田雅弘)
话す	熊野	×2
发さわる		×2
话す	熊野	×2
见る	熊野	
发さわる		(神宫寺三郎、永田美贵)
话す	美贵	
话す	神宫寺	
つける	パソコン	
见る	パソコン	
话す	神宫寺	×2
取	パソコン	
见る	神宫寺	
见る	熊野	
话す	神宫寺	×2
CHAPTER9		
发さわる		×2
话す	美贵	×2
发さわる		
话す	美贵	×2
发さわる		
整理する	研究室の人达→	
	研究室の选择→	
	クルーザー	
话す	美贵	
见る	美贵	×2
话す	美贵	
移动	外へ出る	
移动	新宿西口	
移动	美贵の家	(永田宅玄关へ)
移动	中に入る	(居间へ)
移动	中に入る	
移动	由香の部屋	
见る	室内	
见る	美贵	×6
见る	室内	(クルーザーの写真入手)
持ち物	クルーザーの写真	
发さわる		
话す	美贵	×2
发さわる		×2
话す	美贵	
移动	居间	
移动	外へ出る	(永田宅玄关へ)
移动	出かける	(永田宅前へ)
移动	新宿西口	
移动	事务所	
移动	中に入る	
见る	本棚	(观光ガイド)
话す	美贵	×3
发さわる		×3
话す	美贵	
移动	外へ出る	
移动	新宿西口	
移动	梦の岛マリーナ	
移动	中に入る	
见る	周边	
持ち物	クルーザーの写真	
见る	周边	
见る	杭	
移动	系留场	
见る	周边	×2
见る	车	

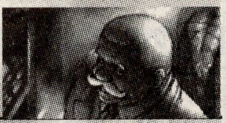
指令	对象	备考
见る	クルーザー	
见る	人影	
发さわる		
持ち物	携带电话	(野田雅弘)
话す	野田	(大森京子)
话す	大森	(四驱车内へ)
见る	周边	×2
发さわる		
话す	大森	
发さわる		
见る	大森	
持ち物	携带电话	
话す	大森	
见る	窗	
话す	大森	×3
发さわる		
见る	窗	(隔离室へ)
见る	室内	
话す	右侧の女の子	(大森京子)
话す	大森	
发さわる		
话す	右侧の女の子	
见る	右侧の女の子	
发さわる		×5
闻く		
发さわる		
见る	正面の女の子	×2
取	镜	(取る)
持ち物	镜	(割る)
持ち物	镜	(やる)
发さわる		
见る	室内	
见る	雨户	(伺く)
持ち物	システム手帐	
画く		(ここからの风景)
画く		(今の状况)
持ち物	パスケース	(入れる)
发さわる		
话す	右侧の女の子	
发さわる		
话す	右侧の女の子	
开ける	雨户	×9
持ち物	ぱすけっす	(托す)
话す	右侧の女の子	
见る	正面の女の子	
见る	左侧の女の子	
发さわる		×2
闻く		
发さわる		
见る	室内	(大森京子)
话す	大森	×2
见る	大森	
逃げる		(逃げられるまで)
发さわる		
见る	室内	
闻く		
移动	寝室	
见る	室内	
见る	ベッド	(隐れる)
见る	室内	×2
移动	出る	(大森京子)
话す	大森	×2
发さわる		×4
见る	室内	
发さわる		
移动	山庄を出る	(熊野参造)
话す	熊野	
发さわる		
话す	熊野	
发さわる		
移动	山庄	

指令	对象	备考
CHAPTER13		
话す	熊野	
移动	中に入る	
见る	室内	×2
かける	电话	
见る	电话	×2(闻く)
话す	熊野	
移动	隔离室	
话す	女の子达	
移动	居间	
移动	キッチン	
见る	冷藏库	(开けてみる)
话す	熊野	
移动	居间	
发さわる		×2
见る	室内	×2
发さわる		×2
移动	外に出る	
见る	熊野	
话す	神宫寺	×2
发さわる		
话す	神宫寺	
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
移动		

指令	对象	备考
CHAPTER14		
发さわる		
话す	神宫寺	
移动	公园内	(公园北侧へ)
移动	公园南侧	
移动	埠头	
移动	公园南侧	
移动	公园西侧	
移动	公园北侧	
移动	公园入口	
话す	男	
移动	公园内	(公园北侧へ)
移动	公园西侧	
见る	人影	
移动		(埠头へ)
见る	美贵	
见る	野田	
振り向く		
发さわる		
振り向く		
见る	神宫寺	×2
见る	神宫寺	
见る	神宫寺	×3

熊野参造篇

最短攻略流程



指令	对象	备考
CHAPTER2		
ヒゲいじる		(小林勇介・野田雅弘)
见る	窗	
话す	小林	
话す	野田	
移动	受付	
移动	外へ出る	
移动	新宿驿西口	
移动	涉谷	
话す	野田	×2
移动	センター街入口	
移动	センター街东侧	
移动	涉谷繁华街	
持ち物	行方不明者の写真	×5
持ち物	行方不明者の写真	(若者)
话す	涉谷の若者	×2
移动	センター街入口	
移动	涉谷驿前交差点	(野田雅弘)
话す	野田	×2
CHAPTER3		
话す	小林	
移动	受付	
话す	受付	(野田雅弘)
话す	野田	
ヒグいじる		
话す	野田	×2
移动		(刑事课へ)
话す	小林	
移动		(永田由香自宅へ)
话す	女の子	
话す	美贵	
ヒグいじる		(神宫寺三郎・御苑洋子)
话す	神宫寺	
话す	美贵	
话す	野田	
移动	神宫寺を追う	(齐藤俊夫宅へ)
话す	神宫寺	
ヒグいじる		

指令	对象	备考
移动	神宫寺を追う	(コンビニへ)
话す	神宫寺	×2
ヒグいじる		
移动	署に泪る	
CHAPTER4		
话す	野田	
移动		电话鸣る
见る	窗	
ヒグいじる		(若者からの电话)
话す	野田	
移动		(受付へ)
移动	外に出る	
移动	新宿驿西口	
移动	涉谷	
移动	センター街	
话す	若者达	×2
移动		(路地里へ)
见る	男达	×2
ヒグいじる		×2
移动	追う	(涉谷繁华街へ)
移动	センター街东侧	
见る	物阴	×2
ヒグいじる		
移动		
见る	物阴	(三浦)
见る	男	
つかみかかる		
移动		(涉谷繁华街へ)
话す	野田	
话す	野田	(ポラロイド写真入手)
移动		(淀桥署へ)
话す	小林	もちろん行く(取调室へ)
话す	三浦	×4
协す		
ヒグいじる		
话す	三浦	
话す	野田	

指令	対象	备考
移动	鉴识课	
话す	三好	
见る	三好	
话す	三好	(PCD 对策本部设置)
话す	野田	
		(神宫寺から电话
话す	石冢	石冢登场)
CHAPTER6		
移动	鉴识课	
话す	三好	
移动	受付	(受付に话すしかけられる)
话す	受付	(石冢圭吾)
话す	石冢	
ヒグいじる		
话す	石冢	
移动	刑事课	(永田由香发见る)
话す	野田	
ヒグいじる		
话す	野田	×2
连络する		
移动	受付	
移动	出かける	(西山综合病院へ)
移动	中に入る	(看护妇)
移动	由香の病室	
话す	先生	
见る	由香	
ヒグいじる		
见る	由香	
话す	由香	
移动	退室する	
移动	病院ロビー	
ヒグいじる		
见る	周边	
ヒグいじる		
ヒグいじる		(永田美贵)
话す	美贵	
话す	美贵	(野田雅弘・御苑洋子)
话す	洋子	(神宫寺三郎)
话す	神宫寺	×4
ヒグいじる		
话す	神宫寺	(石冢圭吾)
移动	现场に向かう	(川岛のアパートへ)
移动	中に入る	(大家)
话す	神宫寺	×3
话す	大家	×2
见る	大家	
话す	大家	
ヒグいじる		
话す	神宫寺	×3
移动	事务所	
话す	神宫寺	×2
见る	窗	
ヒグいじる		(御苑洋子)
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
移动	出かける	
移动	コマ剧场前	(ホステス)
话す	ホステス	
见る	ホステス	
见る	首すじ	×4(耳、唇、胸でも可)
おたてる		(どちらでも)
话す	ホステス	
移动	新宿驿西口	
见る	通り	×2
ヒグいじる		×3(长さん)
话す	老人	
话す	长さん	×2
ヒグいじる		
持ち物	ポラロイド写真	

指令	対象	备考
移动	アルタ前	
见る	人ごみ	
见る	步道	
见る	アルタ前	
见る	路地	
ヒグいじる		
见る	路地	(洋子见るかける)
移动	歌舞伎町	
见る	通り	(店员)
话す	店员	
持ち物	ポラロイド写真	
移动	路地里	(御苑洋子・神宫寺三郎)
话す	神宫寺	
见る	地面	
见る	神宫寺	
见る	洋子	
ヒグいじる		(室冈逮捕)
CHAPTER7		
睨み付ける		(どれでも)×2
睨み付ける	哀しく睨む	
见る	室冈	
睨み付ける		
语りかける		×2
话す	室冈	×4
话す	PCD 制法	
话す	PCD 制造者	
话す	取引方法	
话す	残りの PCD	
话す	制造者の情报	
话す	三浦の事	
话す	失踪事件	
话す	川岛杀害	
话す	杀人の理由	
话す	川岛の气持ち	
话す	动机	
ヒグいじる		
话す	室冈	(刑事课へ)
移动	受付	
移动	出かける	
移动	新宿驿西口	
移动	西山综合病院	
移动	病院内	
移动	病室	
移动	由香の病室	
话す	美贵	×3
见る	美贵	
移动	退室する	
移动	病院ロビー	
移动	外に出る	
移动	新宿驿西口	
移动	神宫寺事务所	
移动	中に入る	
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
话す	神宫寺	
见る	洋子	
话す	洋子	
移动		(神宫寺事务所前へ)
移动	新宿驿西口	
移动	淀桥署	(石冢圭吾)
移动	中に入る	
移动	取调室	(野田雅弘)
话す	野田	×2
ヒグいじる		
思い返す		
ヒグいじる		
话す	野田	
CHAPTER8		
见る	机	
见る	机	(メモか

指令	对象	备考
		置かれている)
读む	メモ	
ヒグいじる		
ヒグいじる		(野田雅弘)
话す	野田	×2
移动	受付	
移动	外へ出る	
移动	アルタ前	
移动	神宫寺事务所	
移动	中へ入る	
话す	洋子	×2
见る	洋子	
话す	洋子	
话す	野田	
ヒグいじる		
		(神宫寺三郎・永田美贵)
话す	神宫寺	×2
话す	神宫寺	
见る	神宫寺	
见る	パソコン	
话す	神宫寺	
见る	洋子	(MO入手)
话す	神宫寺	×3

CHAPTER9

指令	对象	备考
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
移动	マンション玄关	
押す	やめておく	
移动	マンション前	(无线呼出)
出る		
移动	药品工场	
见る	物阴	×2
见る	阶段	
见る	木の阴	
移动	驻车场	
见る	手前の车	
见る	驻车场奥	
移动	工场里	
见る	タンク	×2
见る	物阴	
ヒグいじる		
移动	ドコデモ	(野田雅弘)
见る	人影	
见る	人影	(石冢圭吾)
话す	看护妇	×2
		(なぜここに?自分の症状は?)
ヒグいじる		
移动	廊下	
移动	石冢の病室	
话す	石冢	
见る	窗	×2
ヒグいじる		
移动	退室する	
移动	ロビー	
见る	电话机	
かける		(神宫寺三郎)
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
见る	室内	

CHAPTER11

指令	对象	备考
ヒグいじる		
话す	小林	(电话)
话す	小林	
移动		(川中湖

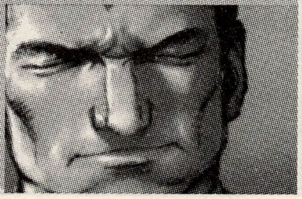
指令	对象	备考
		(キャンプ场)へ
话す	神宫寺	
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
移动	死体发见る现场	
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
见る	神宫寺	
ヒグいじる		
话す	神宫寺	
持ち物	行方不明者の写真	
话す	神宫寺	
移动		

CHAPTER12

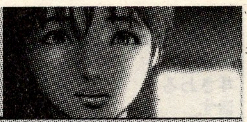
指令	对象	备考
话す	神宫寺	
ヒグいじる		
见る	山庄	×2
话す	神宫寺	
移动	山庄前	
ヒグいじる		
见る	周边	
见る	右侧の建物	×2
话す	神宫寺	
移动	建物の前	
见る	玄关	
见る	雨户	
见る	阶段	
话す	神宫寺	
移动		(エンジン音)
移动		
见る	车	
见る	车内	
移动		(大森逃走)
见る	ガレージ	
见る	バイク	
移动	ガレージ	(石冢圭吾・御苑洋子)

CHAPTER13

指令	对象	备考
话す	洋子	
移动	中に入る	
见る	室内	×2
见る	电话	
かける	电话	
见る	电话	(留守录か入っている 闻く)
话す	洋子	
移动	隔离室	
话す	女	
ヒグいじる		
移动	居间	
移动	キッチン	
见る	冷藏库	(开けてみる)
话す	洋子	×3
移动	居间	
移动	外に出る	(バイクのエンジン音)
话す	神宫寺	×2
ヒグいじる		×2
话す	神宫寺	
ヒグいじる		×3
话す	神宫寺	
ヒグいじる		(御苑洋子)
移动		

永田美贵篇 最短攻略流程



指令	对象	备考
CHAPTER4		
耳さわる		×2
见る	事务所の窗	
移动	中に入る	
话す	洋子	×5
移动	外へ出る	(事务所前へ)
话す	洋子	
移动	新宿西口	
移动	文永大学周边	
移动	文永大学正门前	
移动	中に入る	(揭示板前へ)
见る	见る取り图	
移动	图书馆	
见る	周边	(神宫寺三郎 0
话す	神宫寺	×3
见る	神宫寺达	×4
话す	神宫寺	
见る	洋子	
见る	本棚	×2(专门画)
见る	专门画	×7
耳さわる		
话す	洋子	×2
见る	专门书	
话す	洋子	
移动	揭示板前	
移动	大学を出る	(大学正门前)
见る	门	(中年男性)
见る	中年男性	×3
耳さわる		
移动	文永大学周边	
移动		(事务所へ)
耳さわる		×2(神宫寺三郎)
话す	神宫寺	×3
见る	神宫寺	
见る	洋子	
话す	神宫寺	
耳さわる		
话す	神宫寺	
移动	外へ出る	(美贵の部屋へ)
见る	室内	
见る	窗	
耳さわる		×2
まどろむ		
CHAPTER5		
耳さわる		×2
移动	外へ出る	(玄关へ)
移动	出かける	(永田宅前へ)
移动	新宿西口	
移动	神宫寺事务所	(事务所前へ)
移动	中に入る	
话す	洋子	
耳さわる		
话す	洋子	
见る	洋子	
移动	外へ出る	(事务所前へ)
移动	新宿西口	
移动	自分の家	(永田宅前へ)
移动	中に入る	(玄关へ)
移动	中に入る	(居间へ)
移动	外へ出る	(玄关へ)
移动	出かける	(永田宅前へ)
移动	新宿西口	
移动	コマ剧场前	
移动	新宿西口	
话す	洋子	
移动	神宫寺事务所	(事务所前へ)
移动	中に入る	

指令	对象	备考
CHAPTER4		
话す	洋子	
见る	ラジオ	(点ける)
听く	ラジオ	
话す	神宫寺	×2
话す	洋子	
话す	神宫寺	×4
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
CHAPTER6		
移动	姐の部屋	
见る	室内	
见る	壁の伤	
移动	居间	(电话鸣る)
取	电话	
耳さわる		(熊野から连络)
见る	电话	
移动	病院へ向かう	(电话る)
话す	熊野	
见る	熊野	
话す	熊野	
耳さわる		
话す	熊野	
移动	病室	×2(野田雅弘)(野田の名刺入手)
移动	病室	(廊下へ)
见る	由香	
话す	由香	
见る	由香	
见る	洋子	
见る	由香	
话す	洋子	×2(永田光雄、永田好子)
话す	父亲	
话す	母亲	
话す	父亲	
耳さわる		(石冢圭吾)
话す	男	
话す	石冢	×2
见る	石冢	
怒鸣る		
CHAPTER7		
见る	看护妇	
耳さわる		(熊野参造)
话す	熊野	×3
见る	熊野	
耳さわる		×2
见る	由香	
移动	病室を出る	(病院廊下へ)
移动	ロビー	
移动	外へ出る	(病院前へ)
移动		(永田宅前へ)
移动	中に入る	(玄关へ)
移动	中に入る	(居间へ)
闻く	姐の部屋	
近づく	姐の部屋	
见る	室内	(男)
移动	外へ出る	
见る	道路	
耳さわる		×3
移动	中に入る	(居间へ)
かける	电话	(神宫寺に连络)
CHAPTER8		
见る	室内	×2
耳さわる		
耳さわる		(呼铃鸣る)
移动	居间	(神宫寺三郎)

指令	对象	备考
话す	见る	熊野
耳さわる	神宫寺	神宫寺
话す		×2
耳さわる	神宫寺	
见る		
话す	室内	
耳さわる	神宫寺	(神宫寺三郎)
话す		×2
移动	神宫寺	
耳さわる	外へ出る	×2
话す		(玄关へ)
耳さわる	神宫寺	×2
话す		
见る	神宫寺	
话す	神宫寺	
移动	神宫寺	
耳さわる	出かける	
见る		(永田宅前へ)
话す	神宫寺	
移动	神宫寺	×2
见る	中に入る	×4(事务所前へ)
话す	神宫寺	
见る	神宫寺	×4
见る	パソコン	
见る	熊野	
见る	神宫寺	
话す	熊野	×2
CHAPTER9		
耳さわる		×2
话す	洋子	×2
耳さわる		
话す	洋子	×3
见る	洋子	
话す	洋子	
耳さわる		
话す	洋子	×2
移动	外へ出る	
移动	新宿西口	
移动	自分の家	(永田宅前)
移动	中に入る	(永田宅玄关へ)
移动	中に入る	(居间へ)
移动	姐の部屋	
见る	室内	
见る	洋子	
见る	室内	
话す	洋子	
见る	室内	×5(クルーザーの写真入手)
持ち物	クルーザーの写真	
话す	洋子	
见る	洋子	×2
持ち物	クルーザーの写真	(写真を洋子に渡す)
见る	洋子	
移动	居间	
移动	外へ出る	(永田宅玄关へ)
移动	出かける	(永田宅前へ)
移动	新宿西口	
移动	神宫寺事务所	(事务所前へ)
移动	中に入る	
见る	洋子	
话す	洋子	×3
耳さわる		×2
见る	电话	
かける	电话	(神宫寺に连络)
见る	室内	×2
见る	本棚	
まどろむ		

指令	对象	备考
CHAPTER10		
见る	室内	
耳さわる		×2
かける	电话	(神宫寺)
かける	电话	(熊野)
耳さわる		
移动	外へ出る	(事务所前へ)
移动	新宿西口	
话す	石冢	
见る	石冢	
话す	石冢	
耳さわる		
话す	石冢	(答える)
话す	石冢	
见る	石冢	
话す	石冢	
移动	梦の岛マリーナ	
话す	石冢	
见る	周边	
见る	あの边	
话す		(あの边)
见る	あの边	
话す	石冢	
移动	マリーナ奥	
话す	石冢	
耳さわる		
见る	周边	
见る	杭	
话す	石冢	×2
移动	クルーザー前	
见る	クルーザー	
话す	石冢	
耳さわる		
见る	周边	
话す	石冢	
耳さわる		
见る	クルーザー	
见る	テーブル	
见る	船内	
耳さわる		
见る	背广とネクタイ	
思い返す		(野田のもの)
耳さわる		
CHAPTER11		
耳さわる		×4
持ち物	手帐	
持ち物	名刺	
移动	外へ出る	(事务所前へ)
移动	新宿西口	
移动	代代木	(代代木住宅街へ)
移动	アパード前	(野田のアパートへ)
见る	ドア	
见る	呼び铃	(押す×3)(大家)
话す	大家	×3
持ち物		×2
话す	大家	(开けてもらう)
见る	室内	×2
持ち物		
归		
见る	壁	
见る	写真	
かける		(神宫寺へ连络)
振り向く		







机种:PS、SS、PC	厂商:光荣
类型:SLG	媒体:CD-ROM

系统攻略

信长的野望 将星录

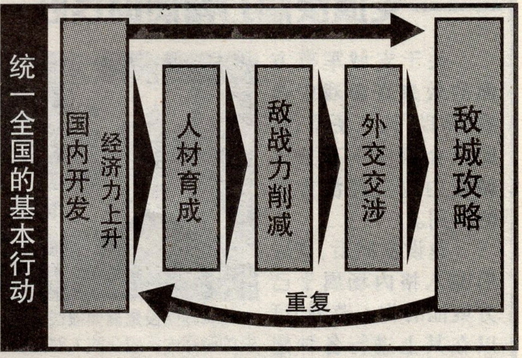
对于那些对历史类SLG感兴趣的朋友们,应该十分了解本作,"信长的野望"这一系列可谓是"光荣"公司的标牌产品,到现在的"将星录"已经是此系列的第六作了,经过了前五作的经验积累,本作成为了此系列中最为优秀的一部。

本文的攻略是针对那些初接触这一系列的朋友们,因为作品在系统上极为复杂,所以于游戏中有"帮助"这一选择,在"帮助"中大家会了解到本作中所有最为基本的要素,因此这里的攻略将不再介绍与"帮助"选项中相同的内容,而是主要讲一下在游戏进行中一些关键问题。

信长的野望~将星录 将要与众多武将共同完成全国制霸之路

《信长的野望 将星录》是属于历史类SLG,所以从其性质而言,是不会有完全攻略的,由此以下的攻略只是玩家而在攻略本作时必然会面临的一些问题,认真阅读对于那些初接触本系列朋友们会有极大的帮助。

右面的图表中是本作的最基本流程,依靠这一流程可以稳固走向最终的胜利。在游戏进行时,建议选择第一个剧本,因为在当时各大名还都不具有一统天下的实力,而且因为开始年代早,游戏可以进行大概一百年左右,所有的这一切对于初学者来说可谓极有好处。



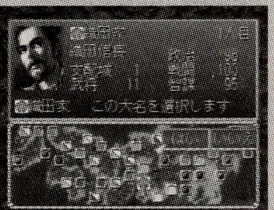
较有能力统一全国的大名

多数朋友均会选用一位大名开始游戏,以下介绍的四家是相对来说难易度较低的,初接触本作的人可以安心选用。

织田家

战国时代的风云儿——织田信长,在最初的剧本中虽然只拥有一座"那古野城",但是却有10多名有能力的武将在配下可使用。而且在每年也有在野的武将于"那古野城"及周围出现,这样于人材方面可谓有压倒性优势。

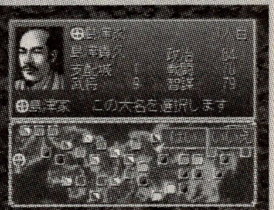
"那古野城"周围可谓"开发"的最优秀地域,除了"金山"与"马产地"外,此处可建造各种设施,再加上此城控制范围极为广大,可以建造的地面单位很多,所以对于初期的国内开发极为有利。



岛津家

因为在九州的最南端,所以拥有别的大名无以伦比的地理优势。在最初的剧本中只拥有最南端一座城的岛津家,可以完全安心地向敌方展开进攻,这样比起那些位于诸列强包围下的大名,进攻起来更加有优势。

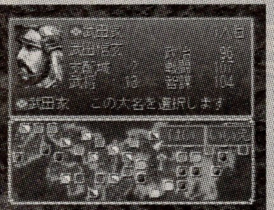
在开发方面,因为拥有"日本第一个铁炮锻冶村",所以准备数十月后,可由"种子岛时尧"统率全铁炮军出战,想来纵横九州应不成问题。由此来看,选择岛津家应是"初心者"中的"初级难度"。



武田家

日本战国时代最强的骑兵军团,在史实上是一位拥有与织田信长同等实力的大名,但因为被"上杉"、"北条"、"织田"等强豪所包围,所以一直没有能进行领土的大面积扩张。怎么样,你有信心吗?

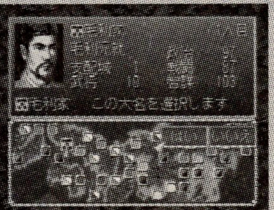
虽然有地理位置上处于不利位置,但是却拥有一批绝对高水平的武将。在战争方面,武田家可谓游刃有余。选择"武田家"需考验玩者的内政水平,所以没有内政自信的不要选用。



毛利家

曾经在战国时代活跃一时的"智将——毛利元就"为毛利家大名,以其毛利元就的智力和大名的统兵力,可以说在中国(日本国土内的域名称)纵横无尽,轻易便可统一三分之一的国土。

与织田家有些相同之处,虽然上来就一个城并且地形处于敌人包围中,但拥有大量的可使用人材。不过选用毛利家需注意后期的本族人才水平下降,应在游戏中补入大道的别国人才。



信长的野望～将星录 内政和经济可谓一切的基础

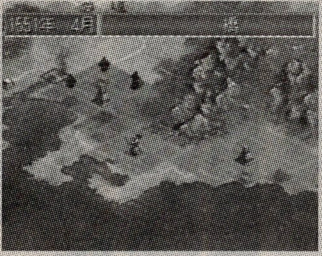
在游戏中、在史实上，金钱等于一切，如果没有大量的金钱，士兵无法维持在一定数量以内；开发将不会顺利的进行下去；而将领们的忠诚度也会因为俸禄降低或没有而下降许多，这样君主的发展将陷入恶性循环之中，不能自拔。

所以说发展经济储备金钱是本作一切的前提条件。只有拥有足够的经济基础才能在军事和开发这两个方面取得更好的效果。换句话说：要想彻底统一天下，就要先有资金做后盾。

序盘中“街”的开发最优先

在游戏的序盘中，无论选用任何君主均会面临金钱缺少的问题，在这种时候最好的办法就是先进行“街”的开发，使得资金的收入与存储有所提升。虽然兵粮方面大家认为应是首要问题，但是如果进行二、三年的休养生息想来兵粮的库存便已达到了一定水平（除了选用地形极差的君主外）。在开发“街”时必须注意在“街道”中进行“经济建设”、“平地”一定要留下来给“水田”。而“街道”上也不要光建设增加金钱收入的“町”，因为“村落”与“关所”等重要设施也应建设在“街道”上。

支城使国力有质的飞跃

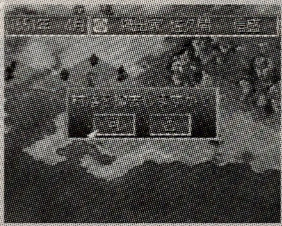

▲支城的建设是需要很长的时间，在建设的时间内不应让敌人对建设者攻击，这样才能使得支城安然出现。

关于支城军事方面的效果在游戏中查看“帮助”选项便可，在此只介绍一下有关支城在内政及经济方面的作用。

建设支城后，支城周围八格内场属于己方城池的收入范围，可以在其上进行各种建设或土地开垦，这样可使得本城的收入有很大的改观，当然用支城还可占领一些原不在己方势力范围内的“金山”、“马产地”及“港口”等地点。在此要请大家注意一点：支城的性质，从军事上考虑，在狭险地点建支城有利于防卫，而从经济方面考虑，于平坦位置建支城有利于收入，因此便有了既顾忌军事又为经济着想的双重性质的支城的出现，在此提醒大家这是极为危险的，因为一旦战争在此地爆发，可使得己方的一切建设或开垦投入均化为乌有。

集中开发使收入上升



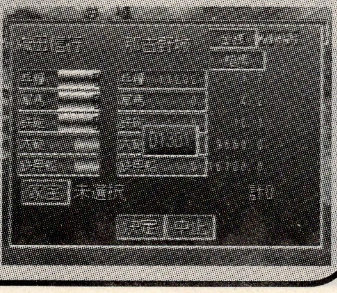


在游戏中，有许多朋友喜欢把建议大面积摊开，也就是尽全力建设一大堆 LV1 的设施再逐一升级，其实这是很错误的。例如：LV1 的町金线收入为 30，而 LV3 的町则收入为 108，所以三个 LV1 的町还不如一个 LV3 的收入多。因此大家应该逐步进行开发，集中优势人力逐一开发才是正确之路。同理在军事、人材、外交上也有一样的道理。

要点 把不用品进行金钱交换

在游戏序盘，为了得到更多的金钱，还可以使用一个办法，如有商人来访，除了要购入必要的物品外，可以把所有的游戏初盘的不重要物品卖掉，当然其中包括初期配给各大名的家宝、铁炮及军马，这样虽然从表面上看会有一些不必要的损失，但是却能获得大量的金钱。

面对将会被卖掉的物品，有些人可能会说这没有必要，因为在战争和外交中这将很有用，其实在以后“物质极大丰富”后，再将其购入就不费吹灰之力了，有所得就定要有所失。

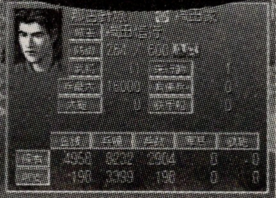


使城升级的“改修”

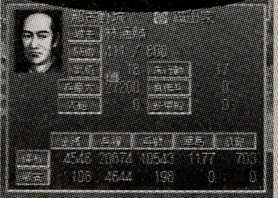
在国家的开发进行到一定水平后，可以派遣有实力或有潜力的人物进行“改修”，把城池的等级提升就必须选择这种方法。

拥有较高防御度的城池，于防守时可以使对方的“笼城战”成功率下降不少，而且还可以使得攻城的敌部队损失极大。对于城池的好处，“改修”后防御度上升的城可以增加储兵的数量，使得己方可以在城中存有更多士兵，可谓是“高筑墙、广积粮”。

防御度 200



防御度 411



信长的野望～将星录 进行人材的育成

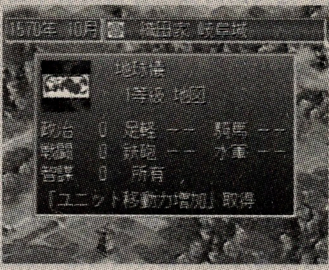
当金钱储存到一定量，士兵又可以应付大规模战役时，便进入了军事战争时期，这时武将会发挥其各自的实力，为势力的扩展、“根据地”的巩固去征战。这时，武将和文官的个人能力将会被明显的体现出来，这时玩家会感到有能力的人才的重要。这回向大家介绍人材的育成时要注意的几点。

人材的登用可以从城下浪人中选拔，还可以从敌人处获得，方式多种多样。得到武将后，便开始选择，有能力或潜力的人物可以先进行一些容易提升“勋功”的工作，将其官阶有所上升，以后便可委以重任。如果是那些能力超群的人物，便可以一开始就安排他们在重要位置上，如果此时有一些优秀宝物的话再加以封赏可以使他们的能力再次提高。

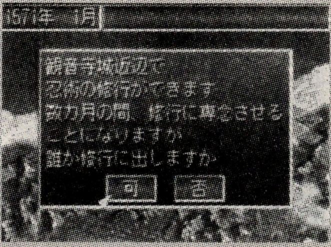
在下表中主要向大家介绍每项工作所能得到的具体的“勋功”值，只有“勋功”上升才能让官阶上升，官阶上升后带兵最大限才会上升。官阶最低的“足轻头”只能率兵二千人，而“宿老”则可率兵四千五百人之多。虽然有能力的武将可以以二千的兵力与“宿老”相抗衡或获胜，但那也只是少数，所以有能力的武将还是快提升“勋功”为妙。

修行或得到家宝使能力上升

使武将的能力上升最有效的办法是赏家宝，基本上是：政治或知识高的可以给予“外交书或内政类书或忍术书”，这样这些人便可成为外交家、内政大官或“忍者”。而战斗能力高的武将可以根据其适性及己方情况，给予宝物提升其统带兵种能力或追加特技。对于大名和最重要战将，“战马”是必备物品，只有这样才能使捕获确率成为百分之零。当然，家宝只能提升一阶段的统带兵种能力，所以去特定的城修行提升此能力也是好办法。不过，这种修行每年只有一次机会，并且时间很长，但幸好可以不止一阶段的提升。



▲可以增加移动力的地图是非常重要的宝物之一，把它赏给重要的武将吧！



▲进行修行可以使武将的能力有所上升，安排有潜力的武将去修行吧！

根据能力决定工作



武将将成为被培养对象之后，安排其进行何种工作才能提升能力，这是一个对初玩者的难题，在此可向大家介绍几种大概情况：政治能力高的可去搞一些内政工作，虽然加的“勋功”少，但频率快；知力高的可以安排的工作就很多，外交、忍者等等均是他们活跃的场所；而武力高的则是较难安排的，有的可以去参与“改修”，有的可以去带兵于外围游动打击敌人运输队或击溃敌残余部队，如果实在没有什么好安排，也可让其出任运输官负责运输工作。怎么样，有点门道了吧？

	大名	宿老	家老	部将	侍大将	足轻头
必要勋功	—	500	300	150	50	▢
最大兵数	5000	4500	3750	3000	2500	2000

攻城战胜利时	
带领攻城战的武将	+5
部队全灭	+3
火计成功	+2
通常攻击	+1
参加者全员	+5

农业	
烟完成	+4
水田レベル1完成	+4
水田レベル2完成	+7

商业	
街レベル1完成	+4
街レベル2完成	+7
街レベル3完成	+12
关所完成	+3

外交	
同盟	+10
手切	+5
贡物	+5
取入	+8～30
婚姻	+15
胁迫	+20
援军	+15
说得	+1～5

建设	
支城完成	+8
村落完成	+6
城改修	每回合+2
锻冶村完成	+12

农业	
购买	+3
卖却	+3

野战	
对方部队胜利的场合	+2～6
己方部队胜利的场合	+3～12
敌大将俘虏的场合	+6～16

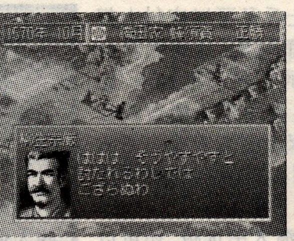
输送	
大炮以外的城之间输送	+1～7
大炮以外的部队之间输送	+1～13
大炮的城之间输送	+5
大炮的部队之间输送	+5

间者	
内应	+1～25
流言	+1以上
暗杀	+12～23
工作	+1～12
谋反	+1～23
诱发	+1～12
错乱	+1～12

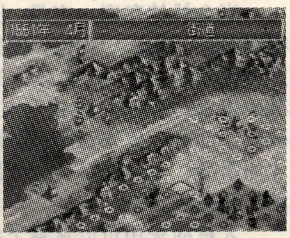
信长的野望～将星录 削减敌国力的“间者”

通过了国内开发和人才育成阶段，而且又通过小规模的战争把周围的独立势力及弱小国家消灭之后，便开始了“强国之间的直接对话”。在残酷的战斗开始之前，建议大家先派遣一些有较高水平的“间者”去执行搅乱敌人的任务。

说道“忍者”，就不得不说说本作中的“忍者”，如想顺利地完成“间者”选择中的大多数任务，那么此人必须知力高，而且具有“忍者”之一特殊能力，所以大家在选择“忍者”的候选时，请一定要注意这两点，当然知力高可不具有“忍者”这一特殊能力的人也可封赏道具使其追加这一特殊能力。



▲向柳生这种角色，虽然没拥有“忍者”的特殊能力，但是如果给予道具一的封赏使其拥有此能力的话，作为暗杀敌方武将的忍者非常好用。

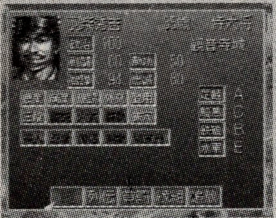


▲忍者拥有比任何移动方式都要快的移动力，有利于他们执行各种各样的任务，有时让他们进行金钱运送，比运输队快得多。

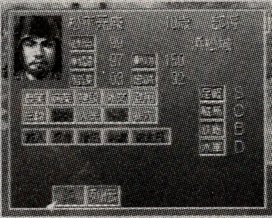
一箭双雕的计策

在进攻其他大名的时候，我们首先应该注意敌方的重要人物。他们经常会在战争中给我方带来很大损失，与其在战场上将他们俘虏，不如现在派出忍者去降低他们的忠诚度，并使其投诚过来。虽然有的武将忠实度会很高，不能将其拉入己方的队伍，但是可以使用“谋反”的指令，令其成为独立势力，这样虽然不能增加我方的实力，但是也可以使我方在进攻时少受很大损失。

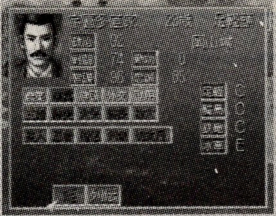
在降低敌方重要武将的忠诚度的时候：于七十左右，相性相同便可直接“内应”将其召入己方，但是如果相性不同或有所差距，那么就算其忠实度降到四、五十左右时仍然不能加入己方。这种时候，就应该使用“谋反”的指令，当然如果有自信的朋友，也可以让相性不同的武将加入，那样就需要大家耗费更多的精力，具体的方法很简单，就是接二连三地使用“流言”的指令，降低该武将的忠诚度，直到此武将能够加入己方为止。不过一定要注意，在降低其忠诚度的时候，务必能让其他大名说得此武将。



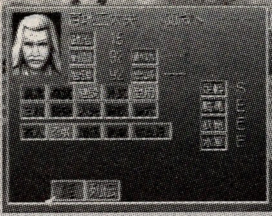
▲内政非常高的角色，拥有此人可以委任为内政大官，如在敌方中，小心其知谋。



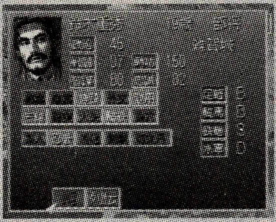
▲最后创立德川幕府的角色，所有能力均达到极限，如在敌人军中会让我方十分头痛。



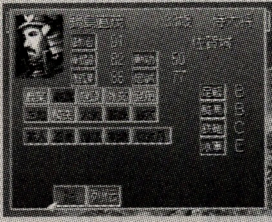
▲知谋和内政均属于顶峰的智将，虽然统兵能力并不很高，但位于后方可起到很大作用。



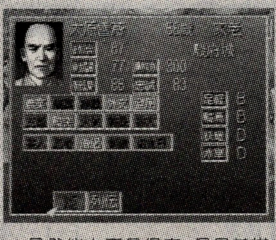
▲强大的忍者，可以胜任“间者”的任何任务，如在敌人军中，那要小心己方武将的安全。



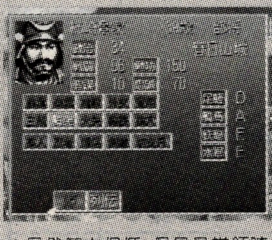
▲是全日本中少有的铁炮达人，而且拥有“骑铁”的特技，如让他带兵出战，以一挡十不成问题。



▲各方面能力都不错的武将，适合于战斗中处于先锋的位置，尽量获得他吧！



▲虽然能力不是很高，但是其带兵力非常高。



▲虽然智力很低，但是是带领骑兵团的良将。

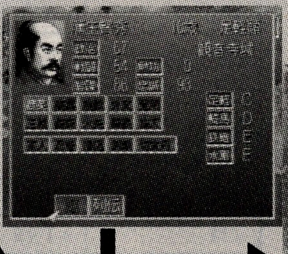
要点 得到优秀人材的另一种方法

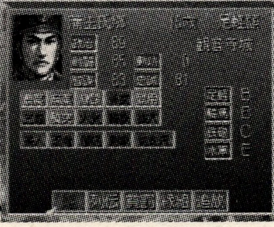
为了得到许多优秀的武将，有时可以采用得到其父亲（在该武将未出现的时代才行）的方法，下面向大家介绍能够通过此方法得到的优秀武将：

伊达辉宗（政治 78 战斗 61 知谋 65）
——政宗（政治 96 战斗 88 知谋 93）
蒲生贤秀（政治 67 战斗 54 知谋 66）
——氏乡（政治 89 战斗 85 知谋 83）

真田幸隆（政治 86 战斗 77 知谋 99）
——昌幸（政治 91 战斗 76 知谋 97）
——信幸（政治 86 战斗 74 知谋 81）
——幸村（政治 53 战斗 98 知谋 89）

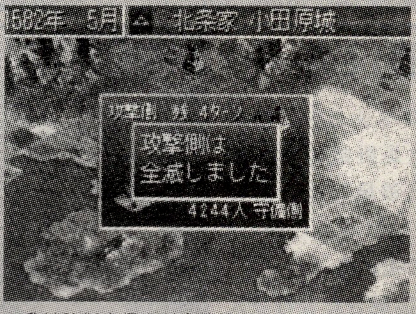
父亲名称（政治力 战斗力 知谋）
孩子名称（政治力 战斗力 知谋）



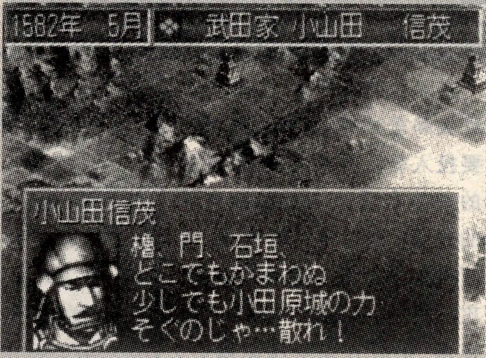


破坏工作可使城防下降许多

在攻打防御度极高的城时，安排主力部队进行攻城，这样也会有许多损失。不如派遣大量的忍者去降低敌方的城防，这样可以取得很好的效果，消耗一些金钱可以使得士兵损耗减少。



▲敌城防御度很高时会使得己方攻击的部队受到极大的损失。



▲派遣忍者(最好四、五名同去)进行破坏工作，几回合后敌人的城池防御度会降低许多。

信长的野望～将星录 全面进攻之前要进行外交交涉

在即将开始全面进攻的时候，尽量把攻击的目标集合在一点上，这样与其他能够牵制己方军事力量的国家进行同盟是极好的办法。

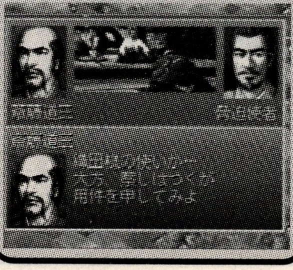
在对弱小的国家进行攻击的时候，不妨先安排外交手段，因为一旦成功，便可以使得己方军事力量不遭到任何的伤害，甚至会凭空有所上升，多多利用这一方法吧。

要点 使得对方的大名能够降服己方，这是一个很难的问题。在此向大家介绍一些条件，但是并不具备这些条件就可以使对方降服。

· 目标大名的领地仅有己方的三分之一不到

· 目标大名的士兵数与己方相差极大

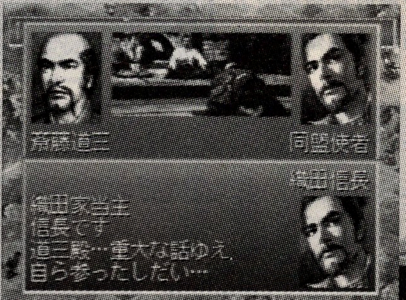
· 目标大名的武将数有己方的四分之一不到



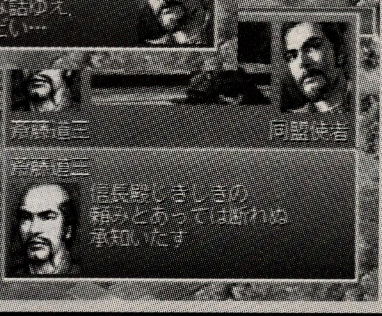
多使用同盟可让战力全面集中

无论自己的实力有多么的强大，一旦陷入其他君主的围攻之下，会使得己方陷入不利之中。因此外交这一手段就显得非常重要了，在外交中“同盟”可谓是非常有用的手段，同盟后不仅使得我方可以抽调大量军事力量，还可以获得经济及军事上的支援，所以多多使用，可以有利于国家的成长。

有时利用同盟来麻痹敌人，这也是一种极好的方法，有兴趣的朋友可以用这种方法来试一试。



◀友好度在五十以下时，一千元只能使友好度上升十，当然如果定期的进行贡物，可使得友好度能够平稳地上升。

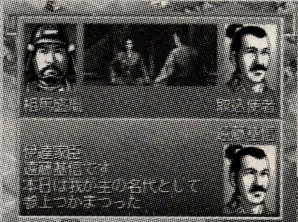


▶申请援军时，双方友好度一定要达到较高的水平才行。不过根据当时的形式，有些同盟国也会不派遣援军的。

使独立势力加入己方阵营

因为独立势力一旦出现便会在支城上存在，所以如果派军队直接攻击的话，可能会使我方的损失很大。这时让使者进行“取入”就有可能使他作为己方人物加入。

运用此种方法，使得在野浪人成为独立势力再进行“取入”，这样可以获得大量的士兵，有兴趣的朋友可以用此方法试试看。



◀在进行与独立势力的交谈中，看其是否能够加入己方阵营，这主要取决于所派遣的人物知力的高低，当然拥有外交能力武将效果会更加明显一点。



▶在九州的这一地段，是独立势力的场所。在此的君主如果能够合理利用他们的实力，就可以使得自己的能力得到大幅度的上升，而且也使兵力有所加强。

信长的野望～将星录 战争是取得最终胜利的必然选择

在本作的战争中，大体可分为野战和攻城战。在野战中不一定要投入极大的兵力，但是在整体的战略布署上一定不能有破绽的地方，因为一旦被突入，可以使得整个布局全盘陷入被动。在攻城战中，首先投入的兵力会有很多，把敌人完全压制以后，便会进行长期的笼城战，在此补给线是最重要的，一定安排强力的队伍进行护送。

在两种作战中，都有一点需要共同注意：兵粮。这是战争的关键所在，除了要保护己方的兵粮以外，还要看准时机偷袭对方的补给部队。当然这也是以弱胜强的好办法。

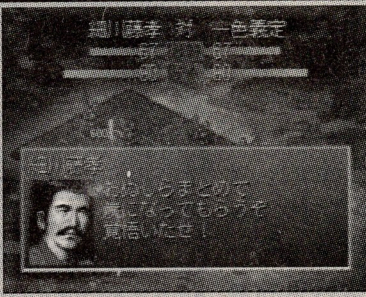
野战的介绍

野战中一定要尽全力去消减敌人的兵力，其实这是野战的首要任务。在野战中的将领最好全是猛将型，除了具有强大的战斗力以外，最好还能拥有极高的机动力。

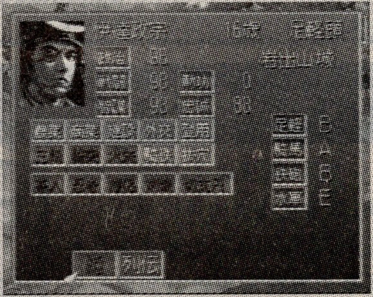
在野战中，如能配合忍者将敌人混乱后再进攻，那么将取得更好的效果，不过这种军队和忍者的混合用法并不适合于初玩者，没有绝对自信的朋友尽量避免。

要点

- 尽量从背后或侧面攻击敌人
- 注意兵力和战斗力的优势
- 阵形的安排是取胜的关键



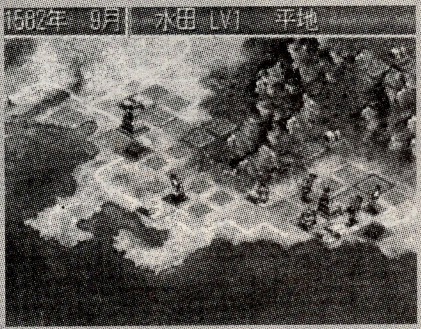
▲在两军对垒的时候，有时武将的知力也能左右战局的发展，但是这不是主要因素。

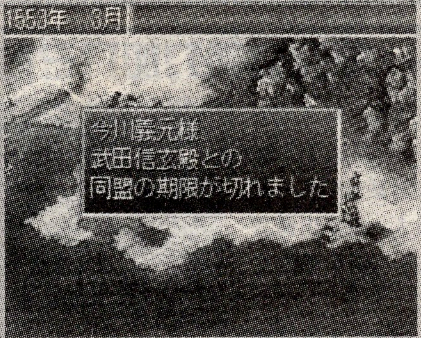


▲登场的武将，右图中的「伊达政宗」就像是专门为了野战而生存的将领，不相信的话可以试一试。

攻城战、笼城战的介绍

在对敌人的城池进行攻击时，便自动进入了攻城战。攻城战时首先要面对敌人从城池中派出的大量部队，这时己方部队的前锋一定是统兵力极高的武将，利用大量的士兵将敌人逐一消弱或消灭，这样才能完成对敌城池的完全包围。





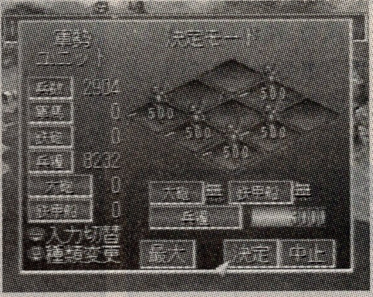
▲▼利用同盟期间，完成对敌城的包围，这样在同盟结束后便可攻城。

包围敌城后，敌人的兵粮将会急速下降，同样士兵的数量也会下降许多，这样要根据自己的实力来决定何时进行攻城——笼城战。在笼城战开始后会进入自动状态，根据双方实力决定胜败。

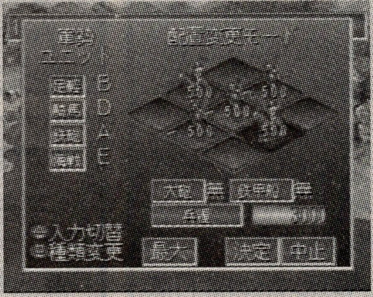
要点

- 在能够确信胜利时才能进行军事行动
- 在完全包围敌城后，根据实力决定包围时间的长短
- 如果敌人城池防御力很高，可派忍者将其消弱

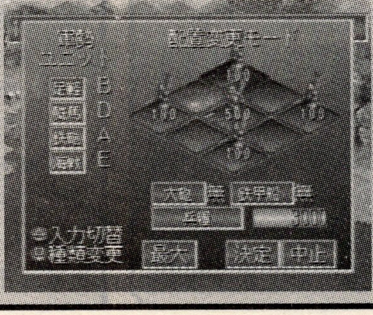
阵形的简介



▲足轻的最佳阵形，可使得足轻的实力有充分的发挥。



▲队伍的两翼配备骑兵，攻击力十分强大的阵形。



▲全铁炮队伍专用阵，可对各方向进行全力攻击。

信长的野望～将星录 进行全国统一所必修的领土扩大法

经过长时间的连年征战，领土已经扩展到了一定的水平，此时就要安排一下己方的兵力布署，尽量避免腹背或三面受敌。这时的军事安排最好组织一支实战力极强的队伍，把能够威胁到己方重要城池的敌人消灭，还需要组织一支机动力高且攻击力强的机动部队，他们主要负责己方领土内的一切反叛、反乱的镇压或敌小股队伍的潜入。

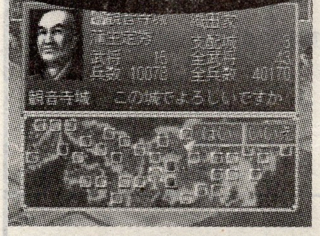
在稳定了自己的领土以后，可以有选择地攻击一些有特定意义的城，在右下表中的几座城池，如有可能抢先占领会对人才的水平上升有很大帮助。

在己方领土内，可以删去那些没有军事意义的支城，再建设一些生产用支城，将领土内部安全的城池安排为根据地吧！不过要小心不要让敌人突入进来。



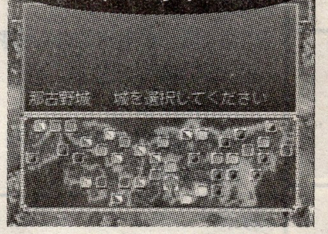
▲当玩家所使用的大名将九州统一后，会被委任为九州探题，同样统一关东也会被委任为关东管领，取得上述职务不但有利于大名的发展，也证明自己实力的提高。

圆形的领土



▲以圆形的领土为最安全的国家形式，这样在防御时可以互相照应，并且随时可以最短时间内派遣主力到达任何一点进行军事或资金的支援。

线形的领土



▲以线形的领土为最危险的国家形式，在防御时将会陷入苦战的局面，而且首尾不能相顾，一旦多处受到敌人的攻击很难组织反击。

优先考虑的城池

修行可能的城池

- 内城(足轻修行)
- 山口城(移动力修行)
- 汤筑城(水军修行)
- 观音寺城(忍者修行)
- 杂贺城(铁炮修行)
- 海津城(弓兵修行)
- 岩出山城(骑马铁炮修行)

游戏中商人常驻的城池

- 二条城
- 大坂城
- 立花山城
- 常驻商人所选择的城

去制造各种各样的历史事件吧！

在游戏中，有两种可以结束游戏的方法(当然不包括己方被他国消灭)，一是消灭所有大名统一全日本，二是被任命为“征夷大将军”。在此向大家推荐作为“征夷大将军”的END方式比较好，因为达成了“征夷大将军”的条件，也就是可以傲视全国了，此时再进行全日本的统一作战也没有什么必要的意义了(当然那些战争的狂热者除外)。

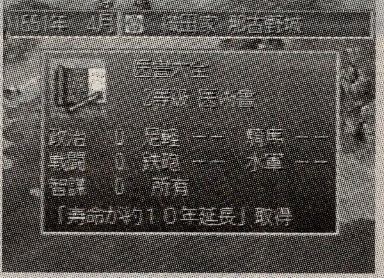
介绍给大家选用这种END方式还因为一旦己方大名死亡，那么很可能在没有血缘关系的武将存在的情况，会导致大量武将的忠诚度下降，甚至引起众多的优秀人才谋反或出奔，这对己方来说是非常不利。不过一些子嗣众多的大名，是不会有这种问题出现的。



◀若想最后能够和平的解决统一问题，与一些实力较弱的大名进行同盟也是一个较好的办法，这样己方就不会有太多的精力被他们所牵制，全力投入到对最有威胁的敌人的作战。

成为征夷大将军的条件

- 大名拥有城池数二十以上
- 大名所在居城是二条城
- 足利家已经被消灭
- 随机发生



▲作为那些大名或有极高实力的武将，给予医书来使寿命延长。



崭新的历史由此开始了……

信长的野望～将星录 所有登场历史事件出现方法及效果

去制造各种各样的历史事件吧！

“信长的野望，将星录”如历史模拟一样，一旦具备相应的条件，就可以使历史上有名的事件发生。历史条件不仅指战事的发生，也包括比较重要的事，只要条件具备，历史事件就该要发生，对于条件要求严格的事件来说，可以认为玩家如果不去准备那些有关条件的话，事件几乎没有可能发生。由于历史事件的发生是与信长有关系的，那么玩家使用信长时，可以看到发生最多的历史事件。但是，也有这种情况：由于游戏的进行很少同历史内容一样去进展，那么玩游戏的时间越长，也就越不具备条件。特别是其他大名家的状态一旦处于危险之下，不会发生的概率则相当高。因此，至于你特别想看到的历史事件，我们建议你从离事件发生时间较近的年代开始玩游戏。另外，关于与所有大名有关的历史事件，由于在游戏方面比较重要，所以无论用什么样的大名玩，几乎都可以看到它（事件）的发生吧。

关于所有的大名

与大名无关的事件，成为比起历史意味更具于游戏意味的事件。

就任征夷大将军

大名就任征夷大将军，一旦就任，此大名只要不灭亡，就一直是征夷大将军。

发生条件

1. 不存在任征夷大将军的大名
2. 统治20个以上的城，并且居城是二条城
3. 要有来自朝廷的征夷大将军就任要请，不能拒绝就任。

影响

家臣全员的忠诚度在5、9之间上升，与所有大名的友好关系也上升了3～5级。

铁炮锻冶村

说起铁炮锻冶，要追述到大名时代，那时起枪炮锻冶村开始形成了。

发生条件

许可铁炮锻冶村建设的大名家未满三个，铁炮锻冶如果尚未形成，那么发生的条件即为以下概率。

- 九州的城或大坂城、居城——杂贺城 =3%
- 除此之外 =1%

影响

建设单元可以建设铁炮锻冶村了

对于基督教布教许可的依赖

传教师在大名时代，请求得到在领地的基督教布教的许可

发生条件

如果不是“本愿寺”的大名家或者不是僧侣的大名，历史事件则以以下概率发生。

- 大名是切支丹 =5%
- 九州的城或大坂城（居城） =3%
- 除此以外 =1%

影响

进行关于南蛮人传家宝的交易成为可能，但是，“本愿寺”大名家继续存在的情况下，与“本愿寺”大名家的友好度为“0”。

就任幕府指挥官

大名就任幕府指挥官。一是就任，此大名家只要不会灭亡，就会一直担任指挥官。

发生条件

在就任各地指挥官的大名不存在的状态下，把此地的全部城都处于你的统治下。

首领＝近几　奥州探题＝陆奥　四国探题＝山阴、山阳
关东首领＝关东　羽州探题＝出羽　九州探题＝九州

影响

家族全员的忠诚度在5～9之间上升。并且和所有大名的友好关系上升了1级。

与织田信长有关

与织田信长的时期相关历史事件，有时则由CPU执行。

正德寺的会见

斋藤道三很想深入地摸清信长的底细，于是，双方在尾张与美浓的国境上的正德寺会见，这是历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 游戏中的年月是1553年以后的4月
3. 斋藤道三的女儿“归蝶姬”和织田信长结婚
4. 织田信长与斋藤道三同为大名
5. 斋藤义龙为斋藤道三的家臣
6. 在织田家族与斋藤家族之间，存在着同盟关系

影响

斋藤家族与织田家族的友好度，双方同上升到100，斋藤家族与织田家族的同盟期延长到此后20年。并且，效忠织田家族的全员武将，忠诚度上升了10。但是，斋藤义龙的忠诚度居然下降到事件发生时其忠诚度的一半。

竹生岛的悲剧

织田信长在乘车去琵琶湖中的竹生岛远游之际，信长的侍女们出城游玩，并且寺院的住持为这些侍女进行了辩护。于是发生了信长将侍女们及住持全员处斩的历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 织田信长是将安土城作为其居城的大名
3. 游戏中的年月是 1581 年以后的 4 月
4. 安土城已经兴建
5 森兰丸为织田信长的家臣

影响

关于游戏，没有影响。

清洲同盟

这是织田信长与德川家康于清洲城结成同盟的历史事件。

发生条件

1. 织田信是大名，占有着那古野城
2. 松平元康效力于占有着滨松城的一信长以外的，电脑执行的大名，但此大名的居城不是滨松城
3. 松平元康将滨松城作为居城
4. 游戏中的时间是 1562 年以后的 1 月

影响

松平元康被改名为“德川家康”。并且，作为将滨松城变为居城的大名，独立了。此时，在事件发生时，效劳于与家康大名家的(以下)武将，成为德川家康的家臣：德川家族、酒井家族、石川家族、大久保家族、极仓胜重、大神原东政、鸟居无忠、服部半藏、手岩亲吉、本多(忠胜)家族、本多(正信)家族、本多重次、渡边守纲、井伊家族。进而，在织田家族与德川家族之间同盟关系成立了。织田家族与德川家族的同盟关系期被设定为此后 20 年内。另外，双方的友好度上升到 100。

岐阜城改名

这是织田信长将以前的稻叶山城改名为岐阜城的事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 织田信长作为大名，将稻叶山城作为居城
3. 织田信长占有着稻叶山城和那古野城

影响

稻叶山城被改名为“岐阜城”。进而，效劳于织田家族的全员武将，忠诚度上升 3～5 左右。

开始建筑安土城

织田信长为了把其据点向近几地方移动，决定在琵琶湖附近新建安土城。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 织田信长是将观音寺城作为居城的大名
3. 游戏中的月份是 1 月
4. “岐阜城改名”的事件已经发生
5. 织田信长占有着岐阜城
6. 在观音寺城，有 15000 块以上的黄金
7. 安土城尚未在兴建中

影响

筑城于 1 年后的第二年完成。一旦完成，观音守城就会消失，成为安土城。安土城的防御度上升到 800。

安土城筑城的中止

在建筑安土城过程中，会发生建城的必要条件不能得到满足而会发生的的事件。

发生条件

在安土城筑城过程中，一旦有以下条件成立，则筑城中止。

- 观音寺城被其他的大名夺走。
- 织田信长死亡，或织田家族灭亡。

影响

中止了安土城的筑城。但是，在织田信长生存的情况下，如果使必要条件得到满足，则有可能再次筑城。

本能寺之变

接受了来自羽柴秀吉的援军请求的织田信长，进京后在“本愿寺”休息时，明智光秀突然谋叛，率领军团袭击了“本愿寺”，杀害了信长，这是一件历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 游戏中的年月是 1582 年以后的 6 月
3. 织田信长是大名
4. 织田信长、织田信忠、森兰丸所属于二条城
5. 柴田胜家是织田信长的家臣，所属于一叶谷城。

影响

织田信长、织田信忠、森兰丸、明智光秀、明智秀满、斋藤利之死亡。市姬在生存时，成为柴田胜家的妻子。羽柴秀吉将 2 条城作为居城成为大名，柴田胜家成为将一叶谷城作为居城的大名。另外，织田家族一部分城及羽柴家族的城成为柴田家族的所属。织田家族的一部分城为：佐贺、立花山、府内、山口、汤筑、冈丰、吉田郡山、冈山、胜端、月山富田、姬路、杂贺、鸟取、大坂、二条、建部山、安土、小谷、那古野。羽柴家族的城：岐阜、一叶谷、滨松、御山、骏府、富山、深志、“踯躅ケ崎”、小田原、黑川、山形、岩出山、久保田、三户。羽柴家族和柴田家族的友好度成为 1，两家的朝廷友好度成为 100。织田信长如果是玩家使用大名，游戏则终了。

桶狭间接合战

织田信长在桶狭间仅以少数兵力，打败了以上京为目的扑击而来的今川义元大军。

发生条件

1. 事件尚未发生

2. 游戏中的时间是 1560 年以后的 5 月
3. 织田信长是将那古野城作为居城的大名
4 今川义元是 CPU 大名,占有着滨松城
5. 今川氏真、松年无康是今川义元的家臣
6. 柴田胜家、羽柴秀吉是织田信长的家臣。
7. 太原雷齐不是今川家族的家臣

影响

今川义元处于死亡状态，今川氏真继承今川家族袭位成为大名。并且，今川氏真所有的全部城的士兵数，减少到 2/3。而且,效劳于织田家族的全员武将的忠诚度上升了 10 左右。

与其他大名相关

与信长之外的有名的大名相关而发生的历史事件。试着制造历史事件,大概会很有趣吧。

天下第一朋友

丰臣秀吉在小田原城时,访问了存有源赖朝的大像的寺庙,对着大像说道:"我和你是天下第一朋友。"

发生条件

1. 羽柴秀吉是大名
2. 羽柴秀吉是征夷大将军
3. 羽柴秀吉占有着小田原城
4. 织田信长死亡

影响

关于游戏,没有影响。

家康的苦恼

家康受信长之命,让妻子濑平和长子松平信康自刃。

发生条件

1. 游戏中的时间是 1579 年 9 月以后
2. 织田信长、德川家康、武田胜赖是大名
3. 今川家族已不作为大名而存在了
4. 松平信康、酒井忠次、服部半藏、神原康政,是德川家康的家臣
5. 濑名姬是德川家康的妻子
6. 五德姬是松平信康的妻子

影响

让松平信康和濑名姬自杀后的情况
- 五德姬未婚　· 德川家康未婚　· 松平信康、濑名姬死亡
- 解除了织田家族、德川家族的婚姻关系的家康

无视信长的裁定的情况
- 织田家族,德川家族的同盟/婚姻关系解除
- 织田家族、德川家族的友好度为"0"
- 松平信康、五德姬的夫妇关系解除
- 德川家族的全员武将的忠诚度上升了"10"左右

三矢之誓

毛利元就使用三支箭,作了要使三人之力合为一体的谕示。

发生条件

1. 事件尚未发生　2. 毛利元就为大名
3. 毛利降元、吉川元春、小早川隆景是元就的家臣
4. 游戏中的年月是 1557 年以后的 11 月

影响

毛利隆元、吉川元春、小早川隆景的忠诚度成为 100,进而,三人的身份上升至宿老。三人之外的毛利家族的全员家臣的忠诚度上升了 10 左右。

律轻争乱

律轻为信乘其主家一南部家族混乱之际，谋叛独立的历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 游戏中的时间是 1557 年以后的 5 月
3. 南部晴政将三户城作为居城
4. 石川高信、津轻为信两人作为南部家族的家臣,位于三户城之外的某个城
5. 南部信直、九户政实作为南部晴政的家臣在三户城

影响

让石川高信死亡,让律轻为信在事件发生时的所属城成为大名。

父母与子女相克——武田家族的情况

武田信玄将有谋叛嫌疑的长子义信幽禁的历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 不存在就任关东首领的大名
3. 长尾景虎是大名
4. 上杉宪政是长尾影虎的家臣
5. 游戏中的年月是 1561 年以后的 3 月

影响

接受了上杉宪政要求的长尾景虎，把名字改为上杉廉信。并且，就任了关东首领官职。由此，上杉宪政的忠诚度上升到 100。而且，上杉宪政之外的上杉廉信的全员家臣的忠诚度上升了 10 左右。

新宫党事件

由毛利元就的谋略而造成使尼子家族的中心势力——新宫党毁灭的历史事件。

发生条件

1. 事件尚未发生
2. 游戏中的时间是 1554 年以后的 11 月
3. 尼子晴六是 CPU 执行的大名　4. 毛利元就是大名
5. 尼子国久、尼子诚久是尼子晴久的家臣
6. 吉川元克是毛利元就的家臣

影响

尼子国久、诚久死亡、效劳于尼子家族的家臣的忠诚度下降了 10%。

东京魔人学园剑风帖

序篇 阳之卷



故事攻略

风水

中国古代传下的占卜秘术，借由阴阳五行(金、木、水、火、土)预测祸福。其中通过占理龙脉地形称作勘舆术；而驱使鬼神符禁制灵的又被称为阴阳术。

是一种有关超自然现象的古老神秘方术。

机种:PS　厂商:ASMIK　类型:AVG+SLG　媒体:CD-ROM

系统介绍

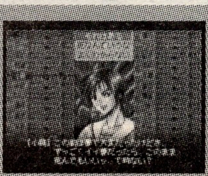
之一

姓名输入直接影响到主角的能力，如果名字中带有五行则会使相应的能力上升，比如取作『××焱』就会给火系能力+50。

之二

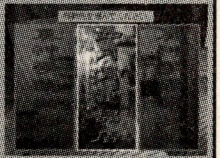
感情输入系统：上—怒；下—悲；左—恼；右—冷；□—友；○—喜；△—爱；×—同。

之三



每话结束后都可进行培养角色的预定入力，这里可根据角色的表情看出友好度的情况。友好度的高低决定着战斗支援的速度。

之四



每两话中间可在『寄り道』一栏去如旁三个地点，进行收集情报、购物或练级。（旧校舍共有几层）

全部角色成为仲间早见表

角色	条件	喜	恶
京一	●固定登场(第一话)	醍醐	アラン
美里	●固定登场(第二话)	小蒔	比良坂
醍醐	●固定登场(第二话)	紫暮	里密
小蒔	●固定登场(第二话)	美里	御门
雨纹	●友喜友友友 ●美里有关雨纹之问爱 ●唐栖之问怒	藤关	雪乃
高见泽	●友喜喜友喜喜	雾岛	舞园
藤笑	●怒悲	京一	雏乃
里密	●第六话请保持友好 ●去灵研室	刘	御门
紫暮	●友恼友友 ●校门前美里小蒔同行	舞园	藤笑
如月	●友友恼友喜	村雨	刘
アラン	●怒友同 ●互通姓名 ●帮助アラン二回	マリイ	壬生
雪乃	●友友友友 ●第十话等待入校	小蒔	京一
雏乃	●喜喜 ●第八话不夸京一醍醐 ●帮助アラン二回	雪乃	雨纹
マリイ	●友友友	本乡	黑崎
红井	●喜	本乡	黑崎
黑崎	●友	如月	红井
本乡	●友友 ●去看ヒーロ演出 ●去与ヒーロ会面	红井	紫暮
雾岛	●友友友	京一	醍醐
舞园	●友悲友友 ●在面馆京一之问恼 ●在学校廊下不出声	雾岛	京一
刘	●喜友友友 ●帮助雾岛 ●雾岛之问友	雏乃	高见泽
壬生	●怒恼怒怒悲 ●不要与藤笑战之问怒	比良坂	雾岛
村雨	●冷喜冷怒喜友 ●对阿师谷保持沉默 ●对秋月喜友 ●小蒔关于村雨之问怒 ●京一关于村雨之问恼	芙蓉	芙蓉
御门	●同同同	里密	红井
芙蓉	●怒同 ●对阿师谷保持沉默 ●对秋月喜友 ●有关秋月之问冷	高见泽	村雨
比良坂	●基本回答爱 ●第七话追比良坂 ●死蜡之问冷 ●第七话选"约束" ●二十一话2回战斗后回到过去选保护	舞园	美里

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之 转校生 怪异

第一话 转校生

1997 年 东京 秋

现代的都市中，一股暗潮正在慢慢席卷幽黑的角落。死亡、恐怖、凌乱，东京的上空阴云笼罩。

夜空中雨丝纷零，3 个高校生正围着一个人，据他们所言似乎是一个新来的转校生。"生活在黑暗世界中的人。"正当他们在询问时，那穿学生服的男子忽然说了句奇怪的话。错愕之中血光闪现，两个学生的手腕和耳朵被割断。穿着学生服的红发男子沉静地站在那里，镜片后的眼光异常冷酷。"多么愚蠢呀，人类的能力。""什么，你，你……"血光再现，惨呼震响长空。而飘着雨的夜空中，一轮圆月却诡异地挂在天幕之上……

1998 年春。真神学园 3C 教室。

英语教师玛利娅在上课前向同学们介绍一位新来的转校生：绯勇龙麻。他的到来立刻引起同学们的好奇。玛利娅先生安排绯勇坐到班长美里葵旁边，一旁班长的好友、弓道部主将樱井小莳立刻开龙麻玩笑，说他有许多"情敌"。片刻之间，绯勇又结识了一位好友，剑道部主将蓬莱寺京一，其性格活泼，刚一露面便与小莳舌锋相争。

放课后京一带龙麻参观校舍，在职员室得到了英语教师玛利娅的问候，而在职员室中的另一位教师犬神却颇引起京一的顾忌，玛利娅为他们掩饰。在二楼的生物室，京一讲起这里曾发生的一件离奇怪事：有一天一个参加部活动的女生到这儿取东西，阴暗的走道里只有她的脚步声，忽然她发现似乎有人躲着，连番喝问下仍然没有动静，而最后则是一声惨叫。第二天上学的学生发现这女生的尸体上有无数长毛附着，所有的目击都这样说，把真神学园搞得雾气弥漫，但京一却表示不相信这种传闻。这时出现了一个女生，戴着深度眼镜，怀中抱着一个面目狰狞的布偶，笑声诡异地说自己是"魔界之爱传导部"的里密，并声称要研究灵异现象就去找她。回到三楼，小莳要京一代她去找犬神老师要的资料，京一支支吾吾着离开，小莳当下宣布蓬莱寺京一逃走功夫超一流。随后又遇上了新闻部部长远野杏子，杏子却不习惯别人太过有礼貌，并让龙麻看"真神新闻一号"，其上是有关于蓬莱寺"不良行为"的报道(第一话结束后，便可在"寄り道"一栏去新闻部察看游戏相关资料)。

龙麻依约去剑道部找京一，路上却被不良学生挡路，其首领佐久间要教给他"真神学园的规矩"。龙麻在京一的相助下一同到了体育馆，与佐久间一群人展开了一场战斗。

第一战 真神学园体育馆 佐久间倒

不良(LV. 1)×4 (40、12、15、18、2)

喧哗フツケ(7、6、1)

佐久间猪三(LV. 2) (60、14+8、36、15、4)

ふかき(7. 5. 1)

ヘピータックル(10、7、1)

和许多 S・RPG 一样，第一关不过是让你熟悉一下战斗系统罢了。四个不良基本上是一下解决一个。佐久间虽然就目前而言攻击力较"高"，但只要依靠远距离的技"掌底・发动"或"剑掌・发动"也毫无威胁可言。

教训了佐久间后，又一学生出现，却是レスリング部的醍醐雄矢，说他"看见了这场私刑"。谈了几句后，醍醐告诉绯勇，真神学园又被外人叫作——"魔人学园"!

故事这才真正拉开帷幕。

第二话 怪异

数日前，一女生被一男生叫出，但她看到的却是一张恐怖的脸。

"那是什么?"

"一只猫吗?"

一声惨叫响彻整个空间。

放学后京一约绯勇一同回家，但杏子却想"横刀夺爱"，也来约绯勇，京一大为气恼。杏子问起昨日之事，因打架一事毕竟不好，还是先瞒着她吧。京一要拉绯勇去面馆吃面，杏子要拉绯勇作新闻取材，并问京一"是面重要，还是取材重要?""京一大言不惭地说："面重要"。杏子一气离去，临走时因京一的背后诋毁又赏了他一下黑板擦。此时醍醐走来，说要"借绯勇一用"，因为对其的技感兴趣。他说起昨日佐久间和他校学生去了歌舞伎町，打架闹事受伤入院，同时受到了处分。随后，醍醐便带绯勇到レスリング部，作一对一的比试。

第二战 真神学园レスリング部 醍醐倒

醍醐雄矢(LV. 2)(64、22+16、34+4、15、8)

ドルキック(15. 3. 1)

本战是一对一，所以不用多过考虑，先下手为强，用距离最长的技对付醍醐。若有不测，凭现在所有的道具，也应该能波澜不惊地通过此战。

第二天，玛利娅在教室里说看见有两人走进了旧校舍，告诫大家那是禁地，不能进入。随后又将绯勇叫入职员室，关心地问了些问题，并说有奔放性格的京一是个好朋友。在校门口京一又拉绯勇去吃面，小莳却叫他"别带坏了转校生"，京一说他觉得"转校生一人孤独"。在面馆几人谈起旧校舍之事。小莳形容旧校舍的幽灵："红光出现，人影从窗中穿越而过，凡进入的人都被吓得脸色发白，所以那里立着禁止入内的牌子。"(京一说幽灵是活的尸体在行动) 正说笑间，杏子突然急匆匆跑来，一口喝光了京一的水。原来她拉美里去旧校舍取材，美里拿来职员室钥匙，二人进入旧校舍。看见一团红光在她们面前飘忽，她们感到恐惧立刻逃走，然而美里却没有出来。众人一起去找美里 (京一让小莳回去，小莳说"闭嘴!")，亦进入这个阴森恐怖的场所。

这是在 60 年前二战时期建造的陆军训练学校，附有军事实验用的地下设施。空中有股异味，走近更衣室、保健室旁发现有团红光，找到一枚"北斗符"。随后在地下一阶发现美里正躺在地上，身上发出奇异的蓝光。醒来后，她说感到眼前一片白光就昏了过去。此时众人听到一阵异声，红光又现。众人循声而去。

第三战 真神学园旧校舍 敌全灭

蝙蝠 ×8(LV3) (21－22、20、15、10、24)

初到真神的绯勇沐浴着清新的友谊之光，同时由此走入了黑暗隧道。

东京魔人学园剑风帖

暗黑的魔爪伸向了高校生们，平静的生活发出碎裂的闪光。

超音波(7、7、1)

大蝙蝠(LV5)×2 (120、30、26、18、32)

吮血(10、7、1)

怪音波(7、9、2－2)

此战需注意大蝙蝠的"怪音波"带有鬼了效果，若被击中即等于减少战力。好在第二日美里即会支援，用她带有状态回复效果的技可保本战不失。

战斗结束后美里又感到身体异样，而其他几人也觉得体内异热，都昏了过去。醒来时却已在旧校舍之外。

第三话 妖刀

新宿中央公园。

又发出一声女子的惨叫。一个持着刀的男性慢慢走近。"越过数百年的时间……"声音妖异异常，"刀身为血所浴，就像艺术品一样，光芒闪耀。大海啊，常世之渊请看着吧，在你的刀下，这条街将为混沌所笼罩。这条街，将被人类的欲望而灭。"

圆月下刀光掠过，其人仰天长啸……

放学后，京一要约绯勇去喝酒，醍醐说喝酒对身体有害，不是武道家所为，被京一叫作石头。小莳与美里前来，小莳问绯勇她们两个是不是美人。美里谈起中央公园樱花盛开，要约大家前去赏花，想在那儿给绯勇开个欢迎会。杏子也来插一脚，要求同去。去叫玛利娅时撞上了已经出院的佐久间，他要求再次决战，并声称胜了绯勇后还要打败醍醐。杏子去找里密，其正在念诵咒文。她占卜出的一个意象是红色王冠，按她的分析，红色王冠象征着鲜血与凶剑。杏子说国立博物馆有把日本大刀被盗，可能与这预言有关。是在刀剑展期间某一夜，一把刀突然消失，报警器丝毫未发现有犯人行动。被盗的刀是室町时代锻造的无铭之刀，被盗后又在日光华严潼发现，在里祠地下埋着。传说战国时期有这样一把刀，斩时如朝露，刀身似有云雾笼罩，这把刀充满怨念，是把妖刀，渴求饮人血，并会将持刀之人的精力吸收。室町时代伊势地区三四代刀匠几代连续锻造。江户时代德川家有数起悲惨死亡事件都与此刀有关，家康祖父松平清康被此刀主人所杀，父亲广忠也被此刀所伤，家康之子信康亦用此刀切腹。这把刀被德川家后代封印在朱照宫的腋元——德川灵魂圣地，日光东星宫。而现在这把失盗的刀极有可能便是出现在上述传说中的妖刀村正。

众人约定在6时于公园会面，迟到者要罚，据醍醐推理，京一迟到的可能性最高。美里此时又谈起旧校舍的事，说她昏迷时似乎听到一个温柔、亲切的声音在呼唤她，并感到害怕，绯勇自然该安慰她(选"爱")。玛利娅仍未来，杏子说要罚，但"京一是个音盲"。众人在树下欢谈时又听到有求救声，循声而去，却见一人拿着刀，刀身满是鲜血，莫非这刀就是……

第四战 新宿中央公园 敌全灭

野犬(LV5)×5 [(45－48)、28、28、16、4]

体当(10、6、1)

狂犬(LV4)×3 (68、38、36、16、6)

啮みっき(16、9、1)

剑鬼(LV5)(240、40＋128、28－40、28－12、32＋4)

突击(20.5.1)

袈裟斩(28.7.1)

本战可说首次遇上强敌，持有妖刀的剑鬼在目前是无人能当的，而狂犬的锐牙又会将其病毒传染，故需特别小心，注意迂回包抄，等待剑鬼进入行动范围内再群起而攻之。如此便能得到利刃势州村正。

第四话 鸦

洪谷某所，一漆黑之男。

"街已被不净之光包围，人类将被淘汰，裁决之日将要来到。"

放学后去找玛利娅，她问绯勇是否喜欢学校生活，又若无意地问起是否喜欢比自己年纪大的女性，却欲言又止。京一又约绯勇去吃面，立即招引了小莳、醍醐、杏子一群人。杏子自然宣称与京一不共戴天，京一称自己是"真神的伊达男"。在面馆，杏子提起佐久间，他又与外校学生打架，打伤对方三人自己也进了医院。杏子谈起报上新闻：洪谷住民受到新的威胁，迷之离奇杀人事件，已死九人，死状全身裂伤，眼球暴突，内脏破裂，现场鸦羽散乱。京一立即义愤填膺地表示要去捕捉犯人，但被杏子、醍醐一番连消带打。杏子说几年前品川区也发生过类似事件，树上鸦巢坠落，一经过此地的主妇受到袭击，住院一周才治好伤，其他还有北海道出产的雏马被异物啄食，经杏子推断，犯人极可能是乌鸦。"现在东京约有两万只乌鸦，如果一起袭击人的话……"美里又感到体内有股奇力。杏子建议别人去代代木公园。在洪谷道上撞上一栗色头发的少女，很害羞地一连问绯勇有否受伤，又问了姓名，看了绯勇几眼后就走了。众人来到与小莳会面的地方，却听见一女性叫喊救命和一阵鸦啼。

第五战 洪谷通道 敌全灭

鸦(LV5)×5 (36－40、23、28、35、2)

突っつく(16、8、1)

鸦(LV6) (128、35、18、36、4)

食いちぐる(52、10、1)

本战说得难听点不过是给各角色练级而已，除了鸦的"食いちぐる"带有暗斗效果需加以注意外，基本能够风平浪静地渡过这个过渡关。

救起被鸦袭击的女性，其递来名片，却是名叫天野绘莉的记者。她因感谢大家救了她而邀请喝茶，醍醐却对她半信半疑。此时却有一男人出现了："我是持有'力'的人，名叫唐栖亮。地上的蝼蚁都能理解神的意志，鸦之王将'力'援与了我，我即能传达神的旨意。"说完后即走了，表示在代代木公园等候。天野谈起了鸦的传说，在希腊神话中太阳神阿波罗宠爱鸦，北欧神话里最高神奥丁身边亦有鸦伴随，而日本天照大神八咫乌即役使鸦。但不管神话有何差别，有一共通之处即鸦的姿态——自天界而变为恶魔，与堕天使一同出现。天野说在代代木公园还有一金发男子要与她会面(京一的神色怎么了)，一行人去了代代木公园，见到一金发持剑囊的男子，他叫雨纹

东京魔人学园剑风帖 鬼道编 之、鸦 梦妖

雷人，是洪谷神代高校2年生，与天野是好友，又知晓醍醐之名。他与众人去工事现场找唐栖，路上谈起唐栖的事。唐栖二月前从神代转校，那天唐栖问雨纹是否相信神的存在，他自己相信：“有着不可思议的外表，所有生命皆他所创。神创造出的人分为两种‘拥有力的人’和‘无力的寄生者’，而他就是前一种神赋与力的人。”几人爬上平台，唐栖亮站在那里。“这里能够观察到你们的行动，也能看到整个污浊的世界。冒渎神之地，建造高楼、污染水和大气。人们都是蛆虫，丑恶无比，愚蠢而肮脏地生活着，没有存在的价值。”小莳质问他是不是人类，他说他是经过神挑选而存在，即将要从这儿飞升，率领堕天使狩猎人类。“每天都会发生杀人、恐吓、强盗，要拔除犯罪之源，使污水变为净地。鸦教给我美里葵之名，为了净化东京，神赋与我们‘力’，让我们用可爱的鸦啄食吞噬所有的丑恶躯体吧。”美里坚信、热爱人类，不愿与之同流。唐栖说拒绝他的人只能死。

第六战　代代木公园　唐栖倒

鸦(LV5)×4 (38+2、39+1、40+1、23、23)
　　目溃(16、8、1)
鸦(LV8)×4 (88－94、42、36、18、35)
　　食いちぐる
唐栖亮(LV10) (120、62、56、22、34)
　　夜叉飞天之音(38. 10. 3. 5)
　　美幻之音(20. 15. 1－1)

·除了对鸦的暗斗效果攻击必须得加以小心外，唐栖亮的技也有特殊的魅了效果，将美里保持在一个较安全的场所，适时应用她的回复技巧能保证此战无大恙得胜。

战斗结束后，鸦群飞走，唐栖身上发出邪气，消失。洪谷连续杀人事件终结。代代木公园发现许多尸骨，这件事的最先知道者看来是——鸦。

第五话　梦妖

一片凄惶的沙漠，一个缥渺的声音。

“美里葵，来吧，这里是最安全的地方。我是守护着这里的人，并且守护你，谁都不能侵犯你。”

一女子对穿制服的男生说，这样的女子不值得成为伙伴，就这样开始吧。那叫亚里沙的女子说明白他的用心良苦。男生问：“这算什么话？”亚里沙：“你一直所想的……你一直希望的……”阴森的笑声持续不停。

谁——救命！

放课后，犬神让今天忘交报告的人明天送到办公室——特别是京一。京一为犬神视他如眼中钉而特别不满。美里参加新闻部生徒会归来，脸色颇为难看。小莳大惊小怪地叫其回家休息，其表示不要紧。杏子前来问大家怎么在这里，京一立即加以讽刺。杏子不解京一为何拿她出气，并且脸色“又臭又辣”。京一却说现在很烦当高校生，杏子半是认真，半是戏弄地道歉。小莳谈起自己昨晚做的一个梦：在一个叉口，面前却有各种交通工具，火车、飞机、摩托，不知道该乘哪样。最后什么也不乘，走着走着极为疲劳时就醒了。杏子根据“幻象心理学”帮小莳分析，乘坐工具是代表人生中经过的工作，列车是无赖的人生，摩托是机动性、自由和危险、飞机是——解放，而最终依靠自己表示小莳非常快乐，自力安渡人生，只是偶尔会迷惘。然后杏子又提起墨田区周围发生的事件：一周间有六人突然自杀，警察并未公开，杏子自己得到的情报，死者都曾做过怪梦，梦见一人，只要梦见此人的全都死于非命。美里突然脸色发青，昏了过去，众人把她送入保健室。小莳担心地提起美里曾告诉她，最近老是做可怕的梦。醍醐也脸有惧色地说美里曾到墨田区一老翁家去过。杏子说要让研究灵异的里密诊断一下，并征求绯勇的意见。里密分析为：精神紧张，天蝎宫与双鱼宫星座交结，被囚禁的意识处于悲伤阴暗状态，困于梦之迷宫，“キルリアン”反应很弱。“キルリアレ”是人体放射的光芒，用水晶透视术将里密自己的灵魂分为二部分，一部分与美里同化，通过水晶反映出来。醍醐问是否有危险，里密却说说明书上表示对6人无害。醍醐惊叫：“6人！”里密念动咒文，水晶上映出美里的样子，但又突然破碎了，里密说美里深层意识中已被某人侵入，她也无能为力。

众人将美里送入樱ケ丘中央医院，一活泼的护士前来接待，却是新宿2丁目铃间看护学校的见习生高见泽舞子。肥胖的院长岩山让众人安静，并要用气功为美里治疗。片刻后治疗完毕，说美里身体一切安好，但精神中的侵入意识却处于觉醒阶段，再这样下去有死亡的威胁，要找出束缚她意识的人。经过放射测试方位是在墨田区由北至西北的位置，并由白髭公园为中心，形成半径500米的射气中心。岩山给众人一剂麻沸散，舞子与众人同去。路上遇到上回所救的栗色头发少女，是品川区樱冢高校的2年生比良坂·纱夜。众人匆匆赶到白髭公园。

据舞子所说，这里是东京大空袭受难之地，有无数幽灵存在。此时遇上墨田觉罗高校三年生藤笑亚里沙，让众人死了救美里的心。众人带至一间屋内要带大家去“丽司之国”，让众人稍等。门被其反锁，又喷入瓦斯毒气。找寻喷气口可发现一周刊志，但却无法脱出，一齐昏去。醒来后面前一片荒漠，藤笑站着，说这里是梦的世界。一穿着学生服的男生出现（觉罗高校三年嵯峨野丽司）。他守着美里的精神，并要美里在死后与自己一同在他的王国内生活下去，背后即是被缚在十字架上的美里。嵯峨野说在道上曾见过美里那清丽的笑颜，但自己已是亡灵。说众人没有保护美里的能力，让众人回去。但怎能放任伙伴的生命不管，一场大战势所难免。

第七战　梦之沙漠　嵯峨野倒

死神(LV7)×3 (54－98、26－28、24、24、34)
　　狂气之刃(25. 7. 2－2)
恶灵(LV8)×2(90－92、23－37、42、18、44－48)
　　取り凭く(50. 12. 2－2)
梦魔(LV8)×2 (72－75、66、66、19、45)
　　投石(22、10、3－5)
藤笑·亚里沙(LV10) (94、72+32、35、18、29)
　　ハングウイッグ(18－5－3)
　　ローズウイップ(25－6－3)
嵯峨野丽司(LV11) (128、62、76、22、34)
　　第三夜(25、6、3－5)
　　梦十夜(30、10、1)

虽说本关任务只是打倒丽司，但还是先把喽罗斩绝为妙。丽司虽然战力并不高，但技中所带的睡眠效果却颇为棘手，所幸队中有一舞子能予

当人类蒙昧在狭隘的自我之时，那些初醒者为什么偏偏选择黑暗呢。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖 鬼道编 之 鸦友

黑色的友谊之花曾几何时已经枯萎，却又在午夜里绽放着恶的气息。

回复，调整好距离，以众凌寡即能过关。

****

战胜后，梦之沙漠崩溃，嵯峨野说已累了，任凭藤笑如何呼唤却依然消失。众人听到了狗叫声，却是回到了现实世界。藤笑抱着爱犬エル，无限伤感地喃喃自语：丽司并没死，只是意识无法恢复，他的心被关闭在梦的世界，在现实，他每天都在逃避，向往自己的乐园。她与丽司情同姐弟，但丽司却已死了，就从这屋顶上摔死的，遗书中写着："活着太累了，对不起，姐姐。"藤笑以为丽司半死于人手，才10岁的孩子因为受到心的创伤才从生选择了死。"自杀也只需要极大勇气的，丽司的痛苦别人是不明白的。"醍醐说："自杀未必是有力的表示，嵯峨野是误会了，能够不怕创伤，能够坚信胜过别人才是勇气，能对自己，对所有人都保持爱心才是最大的勇气。"藤笑受到鼓舞，又听到丽司向她告别。众人归回，对今天之事无限感慨，藤笑赶上，为表感激而加入。

第六话 友

傍晚部活动结束，京一与醍醐闲聊。全国空手大会即将开始，如果能战胜目黑的铠扇寺学园的话，就可以得到今年的优胜。铠扇寺是与真神争了两年冠军的学校。正闲谈间，忽然，有一人连声惨叫，跑去看时，却是一个空手道部的学生倒在地上，而更为奇怪的是其手腕被石化。将其送去樱ケ丘病院，碰见一人，似乎认得醍醐。

白天在教室。"大事件！大事件！"杏子大叫大嚷地跑了进来，京一在课时结束后伏案睡了，因被吵醒时的"起床气"而调侃了杏子几句，被赏了一记热辣的耳光。谈到昨天的事，京一一番胡言乱语，杏子的手掌在他脸上梅开二度。真神学员在一夜之间有四人被袭击，今年的大会出场危险了。四人中有两个是在西新宿四丁目地段受袭击，花园神社与中央公园各一人，现场有激烈争斗痕迹，伤者都被送入樱ケ丘中央病院。几人都腕部被石化，且有蔓延之势，如果心脏也被石化的话，就将会死亡。京一说救活的方法与美里的梦一样。杏子拍下了现场照片，发现地上有一个电脑研究会的圆章，经过放大，可以认出是铠扇寺学园的，一行人决定去铠扇寺调查。杏子去收集材料，临走时又想起一事，佐久间已经出院，让醍醐几人小心。在二楼小蒔叫住里密，问其人是否会石化，里密自然说起蛇发女妖美杜萨，并问绯勇想不想要魔眼（YES），给了绯勇一只バレンケの假面，并与众人一起行动。一行人来到铠扇寺学园，进入空手道道场，遇见了空手道部主将，三年级的紫暮兵库。问及昨日之事，紫暮矢口否认，并且要以武力证明。

第八战　铠扇寺高校空手部　敌全灭

茶带(LV7)×5(72－78、38－46、30－33、20、4－6)
上段突ぎ(25、6、1)
黑带(LV9)×3[132－138、(76－79)+16
(48－55)+16、20、2－4]
上段突ぎ(25、6、1)
副将(LV10)(165、96+16、70+15、20、10)
上段突ぎ(25、6、1)
紫暮兵库(LV11)(188、120+16、85+16、18、3)
上段足刀(40、4、1)
樱流(0、0、0)

既然本关是面对空手道的对手，因此直接攻击便成了对方主要的行动。本关的敌人虽然攻击力较高，但由于大体无其他辅助效果，因此除了考虑治伤补血外基本没有什么难度。只需保持阵形的完整，不要个体太过突前即可。

****

战斗结束后，紫暮表示他确实不知道此事，并说将人石化这种力量非人能为，提起了雨纹和唐栖，且亦知道嵯峨野之事，并说在大会前真神学员受到袭击，铠扇寺确有嫌疑。他怀疑是有人嫁祸铠扇寺。说话间紫暮突然身放奇光，并且分身为二，他说自身有二重存在，当入睡时另一意识便会出现，这种情况已有三年，并觉得这一事件与他多少有点关系，表示要承担共同寻找凶手的义务。醍醐问他什么是二重存在，他说只是为了证明自己清白，因为靠这能力完全用不着大会前施诡计，但在实战中利用此能力的程度尚不足，所以更愿为此事尽力。（我方便得到"两个"强力仲间，战斗中两个分身各自拥有行动力，经验值与HP共享）临走前紫暮又说起前几日部员见到一个装饰奇怪的男子，特征是臂部有很大的刺青，令醍醐想起什么，又未说出。

在路上醍醐眼现幻境，是与一少年对话。回去前先到樱ケ丘病院，发现有股奇怪的雾气围着病院。又遇上了前来看朋友的比良坂，舞子不在，而杏子却在作"战地采访"工作，拍着照。

第二天早晨，醍醐来校前去病院探望过，四人石化状态仍在继续。最近新宿附近病院死亡患者的遗体都离奇消失。几人说要秘密结社去调查，但小蒔行踪不见。众人去找小蒔，遇见雨纹，其说最近杉并弦城高校总有离奇传闻。在中央公园一少女求救，却是二不良少年在调戏比良坂，众人相助。一不良突然问了句很奇怪的话："是杉并的醍醐雄矢？"二人逃走，比良坂再三道谢。

路上醍醐说起往事：凶津练见是他中学一年级时的好友，5年前春天两人一同进入杉并，那时醍醐为了证实自己的实力到处招惹高年生，并与凶津不打不相识。三年级时凶津成为不良集团首领，成天打架、偷盗、欺凌妇女。最后警方对凶津发下逮捕状，因为其杀害父亲，其父在病院里意识不明。醍醐在一间小屋见到凶津，其满手是血，哭肿了双眼，连声说是他父亲先动手打他。醍醐要其自首，他却愤恨地说自己被所有人唾弃，并与醍醐断交。醍醐伸出手要与其再一决胜负而激励他，但此时警车的笛声却绕转在这个悔恨、痛苦的空间……这已是2年前的事了。说着到了杉并区，醍醐问绯勇是否会轻视他，而凶津因误会已对他异端仇恨。他们来到了工事现场，是醍醐、凶津二人中学时常来之地，也是"最后一回感到幸福之地"。京一为醍醐的友谊而感动，表示小蒔是重要的同伴，一定要找到她。在原ビル内部，美里见到许多被石化的女人，小蒔也在其中。凶津出现，戴着诡异的面具，衣上绘着骷髅。"久违了醍醐。我变成这样都是因为'伪善者'造成的，我一生都会记着那件事。"他说他现在得到了特别的'力'，并抱住石化的小蒔，要让众人听她的泣叫声。"两年前约定的决斗现在继续。"

第九战　杉并区工业现场　敌全灭

手下(LV8)×6[70－78、(38－52)+36、30－39
18、2－6]

东京魔人学园剑风帖

ナイフ投げ(25、6、2-2)

手下(LV10)×4[122-126、(75-78)+10、60-6418、1-4]

脳天割(35、6、1)

凶津练见(LV12)(218、120、101+30、15、52)

邪闪光(30、12、0)

邪手掌握(45、12、1)

一场破灭的友情之战。此关主要提防的便是是凶津的石化攻击。而且其装备“镜之盾”是能弹返石化的，千万别妄想“以彼之道还施彼身”。因此关缺了小莳的远程攻击，让伤心的醍醐去对付凶津又太过残酷，不妨多倚重能够分身的紫暮，而美里，舞子随时准备为同伴回复。

****

战斗结束，小莳恢复。凶津凄厉地笑着说他双目所见皆是“伪善者”的面目，就是不肯原谅醍醐，为了这个强烈的仇恨，他借来鬼之力——“邪手之力”，已变成了鬼。“这条街，整个东京都将要成为被鬼支配之国，我们用持有的‘力’使鬼支配世界，名叫作鬼道众。东京将被狂气和战乱之波包围。”凶津要给醍醐看东京即将变成的地狱图。此时又有一鬼面男人对凶津说不放过敌人是他的责任，不允许保持人类的感情，为了成为稀世的剑豪、命亦可舍，并要以昙之太刀斩杀入们。面临真正的邪恶，凶津却有些犹豫，那鬼道众便将其石化，并说在黄泉路上等着，一刀挥去。醍醐却纵身挡住，众人惊叫声中，人鬼殊途的凶津心中又是作何感想呢？

第七话 恋呗

> 樱冢高校放课后。
>
> 一男生问比良坂话，她却出神不答，只是在想着一首呗歌，悲凉而悠悠扬扬的呗：人们处在恋爱的焦虑中，不能决定的少女之呗……

放课后玛利娅要绯勇到职员室去一次。京一与小莳开玩笑，说其穿夏装非常好看，是个美少年，小莳说京一是全人类女性的敌人，并拔箭欲杀之，二人追逐而去。玛利娅想约大家去看花，又谈及上次公园一事，对这“力”深思不解，说这和超能力不同，并说他们的“力”关键何在，并想叫绯勇脱去衣服，看看他的身体与常人有何不同。但这时犬神突然进入，玛利娅神色紧张，竟然问犬神为何在这。犬神问绯勇有否到过旧校舍。在校门口有一女子等着，却是比良坂，为上次那事向绯勇道谢，并要与其约会。两人来到水族馆，在馆外水池旁观鱼时比良坂忽然问绯勇是否相信奇迹，她自己渴望奇迹的发生。又谈及自己的梦想，叫绯勇别笑话她，她想成为看护妇。眼中满是憧憬与淡淡的忧伤。告别后如果循过去向前行，可在地上捡到一张照片，是比良坂童年时与父亲的合影。回顾方才她那绵绵细语，真令人荡气回肠，不能自已。

第二天有一小女孩等在校门，给绯勇一封信，是用许多印刷的字拼起的。“亲爱的绯勇龙麻君，听说你转校了。洪谷街的鸦，还有青山铁骨上的战斗，都非常了不起。而在樱ケ丘病院，君的同年级女生住院时，我也感到十分悲痛。无力的人是想不到会有这样的事，而您就向着那个方向而去。在下对您的‘力’十分羡慕，所以一定请您与我直接会一次面，谈谈话。或许您不会答应，所以我请了个人来协助。这个人您一定也知道的。她现在就在我手中。为了这个人，您也不得不与我会一次面吧。为了保护这人，请看另一张纸上画着的地图，正在建造的建筑物。请必须一个人来，不要向任何人提起。您是没有选择的余地的，希望能早一些与您会面，你的 Dr. フアクスト敬上。”按照信中指示，来到一废屋，又按着捡到的信指示，往右走五米，从一扇铁门进入，由中间插钥匙，来到一间废屋内，又捡到一封信，表示对绯勇的正义感、勇气表示敬意，说要和绯勇成为朋友一同克服困难，并说人类异常孤独，经常感到无力，要绯勇证明个人存在的理由，并想见识一下绯勇的“力”。于是，便有一群僵尸进入。

第十战　品川区废屋　敌全灭

亡者(LV10)×7　[55-59、52-56、14-20、15、10-16]

噛み付ぎ(20、6、1)

亡者(LV15)(128、92、48、15、12)

猛毒液(25、12、2-2)

虽说本关是“单刀赴会”，敌人的攻击又带有毒，但凭借主角现在的实力，可将它们封杀在一定距离之外。可说本关只是提供主角练级的机会。

****

战胜之后，一白衣男子出现，对看到绯勇之力感到十分荣幸。那些死体都是其从医院中弄出，他懂得印度“遗传子工学”，并问绯勇是否懂“吠陀”，说这是西印度群岛的ハイチ岛黑人信仰的宗教名，崇拜精灵。魔法师唤出亡灵，在空中飞舞，于是亡者复苏，这即是“吠陀术”。报出自己的姓名：品川高校教师死蜡影司。他知晓绯勇之名，并要借助绯勇之力，利用这“力”探索出一条道路。人从何处而来，又向何处而去，死蜡想找出其他的进化之道，这“力”不能用来犯罪与战争，而是与他携手，共同构建人类新的未来。邀请绯勇进入地下研究室。一口缸中有在水中存活了五日的老鼠；那里有只狗的脑袋是从其他狗身上移植而来的；又有一只猿曾死去，而在移植了他处的癌细胞后又活了。死蜡说这些不可思议的情况都是现代科学无法解释的，他即在研究，他想象能造出在水中呼吸的人，有两个脑袋的人，死不足畏惧的人。又叫出了比良坂，说是与其共同研究。死蜡因为睡得少了觉得累，让大家早点休息。可比良坂的眼光中……

学校门口，众人商量着要去绯勇家，因其一天未来。比良坂匆匆跑来，让众人快去救绯勇，脸上神情沉痛不已。

（山中一架乘满乘客的印度客机坠落，机上全是日本游客。2天了，地面救助活动开展。一女孩在哭泣着，叫喊着爸爸妈妈，求人救他们。一男子来到，又有一女人叹道：运气不好啊，你没有死去。不理女孩呼救转身离去。）

死蜡叫醒了绯勇，说找到了好素材，并发现比良坂曾外出。他抱住纱夜：“这头发，这手指，全都是我的。人都是脆弱的，害怕死亡，但躯体又如此衰弱，要赋与强的灵魂，拥有‘器’的人，才能真正变强。”他说从新宿病院找来了好素材，又为纱夜苍白的脸色奇怪：“别担心，研究马上就要成功了。”纱夜让他住手，他奇怪地问道：“要为愚蠢的人类复仇吗？”并说她累了，不觉得面前的人是将来的王子吗。他又感叹绯勇对麻醉药物的抵抗力很高，又告诉绯勇纱夜是听从他的命令而对绯勇进行观察。绯勇想起当时与纱夜见面的情形，如

月影下的风铃悠悠回荡，望尽千山，云烟过眼，偏偏徘徊在你控制的领域。

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之 恋呗

一支悠悠的歌吹响在他耳旁。纱夜对绯勇深感抱歉，死蜡却说她的身体是为人类而生，不用为任何人道歉，并叫纱夜按手术台开关。众人来到，死蜡叫纱夜打开死人房间以抗外侵，但纱夜却痛苦万分地让其往手。死蜡对纱夜的行径不甚理解。纱夜向着绯勇倾泪相诉：“我经常看到你的笑颜，你的强壮，你的温柔，从一开始就魅惑着我。人活着不要有复仇心，一生只是为了‘这个’而努力不懈。”死蜡绝对不允许纱夜这样，还在阐述他那套人类改造论。纱夜大叫：“住口，哥！我不是大哥所属的，我是活着的，我也有自己的考虑，不愿跟大哥制造出的怪物在一起。结束这种事吧，从病院偷盗死体又究竟为了什么？大哥总是在骗我，只是在利用我。”死蜡沉痛地问道：“这就是你的真心吗？要和污浊低下的人在一起？”纱夜沉默以对。死蜡对绯勇说纱夜是他的，只要绯勇死了，纱夜就会回归到他身边。叫出腐童，要杀绯勇，此时众人冲入研究室，见到纱夜、绯勇没有受伤而感到欣慰。死蜡大叫：“为什么帮着外人，我们不是兄妹吗?!”纱夜让众人快逃，腐童逼近。死蜡用冰冷的声音说：“现在就帮你们解脱束缚吧。行动，死人们，把这些人全都杀掉，让他们见识我的‘力’。”

第十一战　地下生物研究所　敌全灭

亡者（LV11）×8　[171－179、90－93、44－50、12、12－23]

猛毒液（30、7、2－2）

杰作（LV13）（263、92、45、15、15）

石化液（30、12－2－2）

腐童（LV14）（395、183、127、15、21）

吠える（10、12、0）

殴りつける（45、4、1）

死蜡英二（LV17）（232、26、64、16、42＋14）

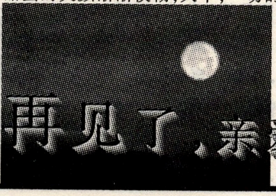
ブードウルゼドアール（40、12、2）

クー・ナーム（10、16、3－9）

本战在排兵布阵上需加以妥善考虑，腐童的攻击力高，而死蜡的技射程又奇远无比，若被击中，则会被诅咒而成为各种动物，先尽量剿灭前面的亡者，然后借用众人的辅助技及远程攻击，集中消灭死蜡。美里、舞子的安全关系整局成败。

****

战斗结束后，纱夜提起旧事。十二年前，因为父亲的工作，一家人到印度去，但是中途飞机失事，父母因保护他们而死亡。二人去找其他亲戚，但对他们异常冷淡，他们生活悲惨。死蜡离校毕业时，他们过起了两人的生活。纱夜问绯勇人是为了守护着什么而活，她经常考虑这个问题，和绯勇相见是终生幸福的事。她闭紧双眼，说躺在绯勇怀中异常温暖。此时，鬼道五人众之一，炎角在火中出现，而前次所见的是风角。“东京将落入我们手中，这里将成为阿鼻地狱的绘卷，我们将取得长生。”纱夜扶起死蜡，说他们犯下了这样的错，必须赎罪。“谢谢大家。让我们以后有缘再见吧，绯勇。对不起，哥哥，但，从今以后，我们将一直在一起了，永远…”火中，纱夜那又是苦涩又是甜蜜的笑颜渐渐模糊；火中，一切的情感都在悲吟……



第八话　邪神街

静谧的神情，绵绵的吟诵，一种神圣的气氛。美里在祈祷，为了生命中重要的人，为了所爱之人而守护，就像她（纱夜）那样，我的力也要为这而存在……小莳来叫美里，问她是否忘了约定的时间，今天大家要去游泳池。

新宿车站前，盛暑，天气异常炎热，昨天京一约绯勇去港区芝游泳池，被小莳抓获，说要去就一起去，并自行决定去叫众人，丝毫不给京一发言的机会。美里对着绯勇欲言又止，又提起纱夜为保护绯勇而不惜殒命。绯勇眼前又出现比良坂那深情的脸和意致绵绵的疑问。美里自从那件事后也一直在考虑：“我，是有作为，有用的吗，现在已无自信。一心为了大家，却什么也做不了。”并问绯勇是否有同样的迷惑。小莳与醍醐来到，小莳说总是迟到的人——京一来了。京一知道小莳说他的坏话，并说不但听到，还记录了下来，“不懂约束口的家伙。”引得醍醐大笑，京一又对醍醐穿学生装大发议论。

港区，芝公园，众人在欣赏东京电视塔及谈论增上寺，京一却催促大家快去游泳池欣赏“美人的 NICE PARTY。”醍醐说：“你的脑袋里真的只有女人的事吗。”京一大言不惭地说当然，又要“快到”那儿，小莳却说绝对到不了，京一一阵怒吼。众人取决于绯勇的选择，选定游泳池后小莳说结果绯勇的脑子和京一一模一样。这时有一红发蒙目的少年出现。“这个世界是放荡和死亡充溢的世界。”并说美里，小莳二人是挂在腰上的红粉骷髅。他说他是法国诗人波德莱尔的高贵的仆人，自己的心是与波德莱尔一样荒凉而批判的心。（京一问：这是一种新兴宗教吗？”）报上曾报道过“港区・セントニクライスト学院，13 岁就响誉文坛的天才诗人，准确的名字是水岐……”少年吟诵道：“你的心，就是站在沙漠上深怀慈悲的僧尼。我就是水岐・凉。”小莳尤为惊讶。小岐说他的高贵的世界，能理解的人非常少，问绯勇是否感到海伟大，在得到肯定的回答后说绯勇是个感性的人，能够理解他的感情，下次要为绯勇作一首诗。他说：“海是伟大的，所有生命都来源于她，万物的根源。污浊的人和腐败的世界，应该都归还给海……罪恶、邪教，世界已承受不起，马上要沉入海底，谁也无法逃脱，马上将为海所眷属，所支配。“京一感到头痛，让其停止妄想。水岐问众人是否去芝池，给了绯勇一个“水神之玉”，让众人当心后便走了。美里对水岐颇有好感，令京一大为吃惊。

到了芝游泳池，京一醍醐二人换上泳装后异常“酷”，却问绯勇谁比较傻。在游泳池看到一少女，据醍醐所说，她是 15 岁的凤铭高校一年生，被称为平成歌姬的超美少女舞园。京一一见美女就立刻语无伦次，大发感叹。二人拍了张打斗的照片，京一说游泳池像酒池肉林。在游泳池遇见了许多熟人，其中里密着泳装的样子让众人惊奇，而玛利娅更是吸引了所有人的目光。大家嬉水打闹，异常快活。出游泳池众人刚商量着要去吃面，却有一股腐臭味传来，一女性惨叫，正要前去帮助，一男子拦住了他们。一看之下，竟然是骨董店的如月。说东京已被一股异形之气包围，指向的目标是将增上寺地下眠着的“门”打开。他让众人离开，自己解决这件事，说留下帮助不过徒增牺牲而已。小莳问他的身份究竟是什么，

缘份总似清河流水，不知何去何从，碾落成泥的感情残絮顺流漂泊。

东京魔人学园剑风帖

他说这是他的义务，他们一族是守护东京的——这时警察到来，如月告别后离去，众人怀着满腹疑云回去。

数日后，杏子又大叫道“大新闻”冲入教室，说港区发生的事件在真神新闻5号上，并索价500元，在众人连番声讨“我们不是朋友吗?”之后，降价至150元，且是“友情打折，再降免谈”。无奈，买下，其上有港区事件，“青山灵园的怪物”。二周前，有一失踪的人又度出现，但记忆全失，似乎给谁洗脑。其出现的地点青山灵园附近传闻又有怪物出没，据目击者说，怪物体型和人接近，像鱼蛙融合，头部是鱼，大眼球突出，灰绿皮肤，夜间在墓地跳来跳去。因两件事地点一致，极有关连。杏子说此事可能与鬼道众有关。放课后众人在校门口商量，怪物在青山灵园与芝游泳池间如何来往，地铁? 地下水道? 小蒔与美里去取手电时遇见了佐久间，要美里跟他走，小蒔打了他一个耳光，要他在面前消失。醍醐前来，拿了手电后一起去地下水道。京一在水道里摔了一跤，却因此发现了一个怪物，钻入一洞中，众人追踪而去。见到的却是水岐。水岐说这里是个蔷薇盛开，香气满园的世界，在这下方是异界的入口。通往海底睡眠着的伟大之神，而这些怪物即是犯罪之人受到惩罚后的样子。说人为了自己的欲望捕杀动物，破坏自然，不知廉耻。增上寺的封印将在很短时间内解开，异界门就会开启。这个世界将接受神的裁决。向众人告别，“再见时就是黑暗的世界了。”

第十二战　港区下水道　敌全灭

深き者(LV10)×7 [131－139、116－128、70－78、18、10－18]

毒ひっかき(25、6、1)

深き者(LV13)×3 [261－268、140－148、88－92、18、8－12]

麻痺ひっかき(25、6、1)

水岐凉(LV14)(238、128＋162、132、20、56)

クーベ・ラガジュマン(0、0、0)

フランユナード(40、6、1)

物品：犀角丸、水神之玉×2、魂之剑

此战敌人全是水属性，地形又是在水中，所以若受到攻击受伤程度是较为严重的。此战若有火属性的长距离技，就能转快地歼灭敌人。千万避免与水岐正面冲突，各个击破是最有效的战术。

***

水岐自道鬼赋与他“力”，看来又与鬼道众有关。“‘门’开启后，破坏神要降临，这样，我将成为新的世界之王。”说完便离开了。众人选择往哪里追，醍醐要美里，小蒔二人先回去，美里坚决留下，表示自己要按照纱夜的意愿，像她那样为同伴而努力。一行人去了青山灵园，听见怪物的吼声。如月出现，质问众人为何不听他的忠告，在众人坚决的态度下方才答应与之同去，且说绯勇他们“力”尚未完善，此行存在危险。行走间如月提起江户时代保护德川幕府的忍者家系飞水家，他就是飞水家的后裔，保护德川在东京的安眠之地即他的任务。进入地下钟乳洞，绯勇受袭，如月出手，令小蒔大为惊叹。如月亦役使水之力，崇拜玄武神，因而受继“飞水”姓。在地底深处见到水岐，其说他的“父亲”破坏神已徐徐睁开双眼。鬼道众之一，唯一的女性水角出现，催醒水岐之力，使之变身。

第十三战　地下神殿　敌全灭

深き者(LV12)×6　(210－216、140－148、64－68、18、9－12)

麻痺ひかき(25、5、1)

下忍水(LV13)×6 [(142－148、(70－78)＋40、50－58、22、31－32]

脚雉(30、6、3－3)

水角(LV16)　(182、136＋112、76、26、62)

分身斩(35、5、1)

水樱图(30、6、3－5)

水岐凉(LV15)　316、152、128、26、12＋20

水吐き(35、6、1)

麻痹ひっかき(30、5、1)

此战几乎是上一关的翻版，只不过敌人实力更为强大了。好在地形比上关要开阔，并且水岐，水角离角色初始位置又有一段距离，坚持集中战术，加入的如月有两项见切技，应可独挡一面。对于两位强敌，利用“诱敌深入”的计策吧。

***

打倒水岐与水角后，水角自刎，化为一颗宝珠，上有龙纹。鬼门关闭，美里扶起水岐，神情如诉。水岐说自己做着一个长长的梦，深暗的海底，漂泊的梦，归回漫暖的母海。此时地底巨震，这里将要崩溃，美里却在低问：“我们的‘力’究竟是为了什么?这条街将要谁来保护?”一滴水缓缓落下，一道空明而辉煌的光，四周晶光如雪片纷零飘舞，水岐在美里泪眼中消失。众人脱出，面对崩溃的地宫，玛利娅那些激励他们的话又在耳旁响起。他们下定决心，决不允许造孽已多的鬼道众继续他们的阴谋。

第九话　鬼道

一个下忍在向某人报告：“鬼道门被封，水角殁。”一年青男子被一群女人簇拥而出，问下忍宝珠怎样了，报告已被夺，其又问见到杀死水角的家伙吗，下忍将绯勇等人形象描绘了一番。那人听完后静静靠近下忍，血光迸现。他说水角很寂寞，让下忍在黄泉路上陪伴她。随后命令炎角、雷角、岩角找出那个杀死水角的人。并且又叫风角准备出发：“最后，在满月之时等在……”

黑暗中笑声经久不息。

京一与醍醐上英语补习课，几人热不可耐京一不由朝天大骂：“还给我们青春! 太阳你这个浑蛋! 日本人讲日本话，学校还教英语，真是大傻瓜。”玛利娅叫京一去一下职员室，犬神找他，回来后嚷着被说教得饿了，又要拉大家去吃面。校门口遇上天野，她有事拜托众人并请大家吃东西。在面馆，天野取出一份报纸：江户川区连续猎奇杂人事件发生。被害者全是年轻女性，颈部被切断，而头部竟然还在! 伤口极为齐整，不像被刀刃所伤，而象是用“真空之刃”切断一般。醍醐提起在《镰鼬》中有人首飞离的自然现象，天野却认为这不像是人为，要大家帮助调查。据她的推断可能是某种仪式，说不定会与鬼道众及鬼道门有关。世界各地关于“门”的记录非常多，大约八年前，南美一座小村庄产生火灾，当时发现死者无人曾加以抵抗，是新的抑制因子干扰素的现象，因为怕流传出去会引起恐慌，政府将村人遗体烧毁，但地下又有什么东西

渐去的叛逆者的脚步，踩在空洞的黑暗中。同时，也踩在我们心上。

醒了过来。这一次的事件，目击者都说尚未留意，但一瞬间被害者的颈部就断了，似乎被什么携走。(京一说那是镰鼬了吧)，天野说镰鼬现象是发生于苦寒地带，而近年的东京天气少有的炎热。天野叫众人一起去江户调查，大家先回一下学校，但在校门口看见两个穿着校服的女生在跑着，似乎是美里和小莳。两人慌慌张张地跑过来，却是被一外国人追着。此人名叫アラン藏人，是圣アナスタシア学园高校三年生。他只是想和美里说几句话，因为她逃了，才追的，说美里是他幻想中的人，并问美里姓名。京一却抢着自报姓名意图捣乱，而アラン怎么也读不准"蓬莱寺京一"五字，令京一大为恼火。アラン似乎认识醍醐，从电视中见过，是一个"影星"，宣称自己是日本艺术的崇拜者，又说自己不是外国人而是混血儿。当问及美里，小莳的名字时却一次即读准（京一嘀咕：记女的名字倒快)，又表示大家是朋友，好朋友，并再三问美里，当绯勇表示不满(怒)时，又说自己与绯勇一样爱上了美里，要与她约会。天野催促大家快走，アラン又恰巧住在江户川区，要与众人同去。京一、醍醐反对，而天野却同意了(暗中想这人隐瞒着什么)。来到江户川，京一说了句他初次来，立即引起アラン当"临时导游"的兴趣。走到江户大桥时，发现这里交通堵塞。天野说这里是有名的事故多发场所，专家经勘察发现，这里有强力磁场发生，是易于聚集灵异现象的场所，而确有人目击幽灵的出现。此时アラン突然从桥上跳下，并大叫着那里有一鬼面之男，其车上装着女人的头。众人尾随而去，一直到了一个地下洞穴，アラン开枪击毙一个下忍，并要求参战。

第十四战　江户川区地下洞窟　敌全灭

下忍风(LV14)×7　[121-129、(116-128)130、51-58、20、20-29]

　脚雉(36、6、3-3)

中忍风(LV16)×3　[205-210、(142-146)+30、75-76、20、20-26]

　脚雉(36、6、3-3)

虽然此关敌人的攻击力比以前又有长足进步，但新加入的仲间亦是一名擅长于远程攻击的枪手，且敌人数目亦不很多，用舞子提升攻击力后再予"长空一击"吧。

****

众人急忙往深处而去，阻止鬼道众开启鬼道门。天野提起一位对神话研究造诣颇深的先生告诉她，古代中国神话中有"鬼歹老海"的记载，其正体是古代邪恶的海之妖魔(让众人想起水岐所说的"伟大之海")。中国大陆发现许多黄泉之门亦是鬼道的起源——印度神话中所记载的从头部伸出长长的触手，被称作邪神。世界各地传说的此类邪神，日本人们对之非常惧怕，而鬼道的目的就是想使其复活。アラン催促快走，来到了地下神殿，发现了又一道鬼道门，见到空中有用人头组成的魔法阵。天野说南北朝时代一本叫《增镜》的书上记载的一种外法，行使时必须使用人头。此时一鬼面人出现，正是风角。他欢迎众人来到"常世之渊"。"人类所看的是哪里?人类所赖以思考的是何处?人类感到痛楚的又是何处?全部在人的头部。锐利的大气之刃切断的头，都能看到自己的身体。最后最后的瞬间，方才感到痛苦和死亡的恐惧，抱持着恐怖与雪辱之心，发出恳求之声。'门'的封印解除，将使你们听到从常世而来混沌的呼唤声。"他让众人看着面前的风，并解开了封印。"从常世而来，已苏醒了的——荒神之婆。头部飘荡着，八年前曾被二狗争食。"而アラン说八年前，曾在他所居住的村庄里发掘出古代祭坛，然后一把大火把他所有重要的东西都夺走了，父母、村里的伙伴、美丽的森林、美丽的湖……他身放蓝光，抱必杀之心而冲上前。

第十五战　地下神殿　敌全灭

下忍风(LV18)×7　[121-129、(116-128)+30、51-56、22、51-56]

　脚雉(36、6、3-3)

中忍风(LV18)×2　[157-158、(126-131)+30、76、22、23-26]

　脚雉(36、6、3-3)

风角(LV21)　201、58+136、118、26、59

　八相风破弹(35、10、4-5)

　风裂かまいたち(30、6、3-3)

盲目者(VL23)　612、118、178、26、39+30

　かぶりフき(60、5、1)

　不气味之风(40、7、3-3)

本关的主要敌人即是风角和盲目者，不仅要提升己方攻击力，同时尽可能在第一时间减低敌方战力。如紫暮兵库已学会十指破，可用之麻痹杂兵，集中攻击风角、盲目者，盲目者HP较高，但最好先将之灭去再对付风角。

****

鬼道门被阻隔，又闭了起来。"荒神之婆"在空中惨叫。风角见对方想逃走，欲用风魔法，但被アラン开枪击中，化为一颗白色宝珠，地宫崩溃，众人脱出。而怪物却并未死，转移至他处。

天野说起善养寺的影向松下，浅间山喷火横死者供养碑。那是1786年浅间山大喷火，千万人遇难，现在消防设施发达，但因受天明大饥馑的影响，十几万人依次死去，人和牛马沿根马川流下，被村人埋葬。アラン想起村庄被毁，表示要与大家一同作战，并给了一个"运命之骷髅"，说这是"友谊之礼"，但又说要与美里天天见面。京一怒吼，他让京一息怒、微笑、京一嗤之以鼻。

第十话　变生·前编

佐久间回想着自己的失败。

"为什么烦恼，我的同胞?"火角出现在佐久间面前，要给他"鬼道之恩惠"，并逐步操纵其意识，让他充满憎恨，杀人的意愿。

黑暗中到处是杀戮的玄机。

教室里，玛利娅让见到过佐久间的人与她联系，其已有一周未上学。这一天是弓道部练习比赛，京一说荒川区一校有个女生水平特别高，醍醐给了小莳一枚护身符，京一借机取笑。小莳决心与被称为和风美人的雏乃决一胜负，叫众人去会场为她声援。来到中きみく原高校小莳换上道服，感到紧张，雏乃与她一同进入会场。比赛结果小莳技逊一筹，在众人的安慰下她也并无几分不悦。小莳将自己的对手兼好友织部雏乃拉出，京一却"小心眼"地为雏乃不先来问候他而有所不满。这时又有一女生跑来，亲热地搂住小莳与雏乃的肩，却是雏乃同日所生的胞姐，长刀部部长雪乃。雏乃约大家去她家的神社，雪乃却不怎么愿意，说要回家，当绯勇

天以万物予人，人无一物予天。除了思想偏激者，我们是否也该思考。

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之 变生·前·后

以友好的态度对待其，她又比雏乃更热情。到了织部神社，看到有一人在参拜，却是天野绘莉。雪乃说她最近常来，“不知有什么目的”，毫不懂顾忌地质问天野，天野却知道她们是织部的女儿，雪乃对雏乃有礼的举动很不以为然，并说天野是个侦探，言下之意是神社马上要倒霉，天野稍有不欢而去。雪乃又叫她以后别来。雏乃对雪乃说织部家世代传训就是尽量相信他人，雪乃知道了，知道了。却仍不以为然。在神社正门里，雪乃为自己家的神社感到自豪，京一说这样的房屋一地震恐怕就要糟糕。雪乃强调这座神社是江户时代建起，到现在改建的，“是历史，是历史。”

在内部，众人谈起近日东京发生的异变，雏乃说起一个故事：很久前在当地有个武士，心地善良，受到乡民的爱戴。有一天，一个迷路的少女向他求救，他爱上了这个少女。但少女的身份却是某大名的公主，两人结合是不可能的。武士祭祀大地，呼唤龙神之力，只为了能夺走公主。都城刮了三天三夜的大风。大名派遣军队捉拿武士，当士卒攻入武士的屋子时，看到的却是一个异形，大地开裂、武士化为鬼，并讨取进入的士卒，整座房屋焚烧而起。以后人们为了吊念武士之灵建起神社，也就是现在的织部神社。雏乃提起“龙脉”是否存在的问题，又讲述了一番风水论，那武士所召唤的龙神照她分析就是所在的龙脉。小莳醍醐二人说自己责任重大，希望得到龙脉之力，雏乃却说这“力”是大地所赋与，一般人不能轻易得到，龙脉的活性化从乱世开始已渐枯竭。世界本是阴阳共存，万物处于幽晦无明的状态就是阴的未来；而扫除阴暗，净化全部就是阳的未来，并问绯勇选择何种未来。京一表示要以这“力”救治东京，雪乃亦同声应和。雏乃说她们二姐妹的“力”是不同的种类，若能融和一起便成为巨大的力量，表示也要参与。众人先行告辞，京一说坐得屁股都疼了，又对雏乃的话不甚了解，在门口看到一奇怪的建筑，雏乃说那是极为重要的东西预かり物，是曾祖所制用以预言的法器。曾祖曾在露西亚远征前拜访过明治时代著名的乃木，对其说：“‘塔’马上就要完成了，这座塔在大地上出现之时，我们的家园国土就要产生变化。”乃木当时是海军大将东乡的幕僚，在进行着极秘的研究，预かり物即为其所研制，建成后人们又建造了象征护国的新宿靖国神社，也从此有许多人来织部神社参拜。京一惘然不知所云，小莳说他该读读日本史，众人告别而去。京一又要拉大家去吃面，可惜全有事，令他大为失望。醍醐约大家明天一起去看他的老师，在易学界里被称为白蜡翁的龙山先生。

第二天去西新宿路上，京一一路怪笑，小莳让他闭嘴，不然就中途回去，其乖乖不言。大家来到龙山家，布置非常古朴精致，京一又胡发评论，说醍醐的老师肯定是个顽固的老头，恰被龙山听到。龙山说自己是雏乃姐妹祖父的知交，织部神社恭祀的是大阴阳师安倍晴明，并向众人解说风水原理、五行与龙脉的关系。醍醐问起鬼道众之事，龙山说鬼道是古代邪乌台国女王、卑弥呼的咒法所化。现代人对鬼道的理解是原始的萨满教（亚洲北部原始宗教），卑弥呼灵的存在，听从神意志宣传其言，治疗病气、施降灵术。卑弥呼的支配者拥有绝对权力，并用人类的灵力造成多种超自然现象。卑弥呼研究出于龙脉所在地建造宫殿、宝塔，便能获得强大的龙脉之力。龙脉之力是大地的灵力，由龙脉泄出的无拘束力同时产生其他的力。暗是人们欲望与邪心的反映，被呼作鬼的，即是龙脉“乱力”所产生的异形者。龙山要大家牢记鬼是欲望与邪心相合的产物，卑弥呼修鬼道一事虽然是发生在几百年前的江户——德川时代，已在历史上失落，但又在现代复苏。修行者靠苦行来获得力，修道之男名为九角鬼修（令醍醐想起水角死前所呼的九角之名），依靠外道组织鬼道众，现在的东京异变就是鬼道众所制造，他们的目的是毁灭东京。龙山让醍醐取出水角、风角所化的宝珠，称之为五色摩尼（梵语中宝珠之意）。江户时代为德川工作的天海大僧正为了保护江户，利用五色摩尼，并藏于天台宗东壑山喜多院，五色即黄、白、赤、黑、青五行。密宗认为世界由五行构成，江户末期，企图颠覆幕府的九角便驱使五行之鬼，而被五色摩尼封印，为了祈愿天下泰生，江户繁荣，用五方不动尊镇守，被称作江户五色不动。五色摩尼有不动灵力，需加以保护，让醍醐妥善保管。龙山又问美里是否清楚自己的“力”为何物，美里的回答是虽不知其为何物，但要用来保护重要的人。龙山为众人祈愿，众人告别，并约定明天去丰岛区的目白不动，先将白色摩尼封印。

回家路上，醍醐发现有不良学生躲着，遂喝问佐久间是否在一起，其人回答佐久间产生了变化，并给醍醐看一物，却是给小莳的红色护身符。醍醐匆忙赶至真神体育馆，佐久间出现的瞬间醍醐眼前出现凶津的幻象。小莳躺在地上，遍体鳞伤。佐久间拉起小莳的头发，要将她毁容，并宣称自己得到了“力”，要把醍醐、京一、绯勇逐一杀死，夺走美里。醍醐心中又有一声音呼唤着他，他抱住头，幻境叠出，忽然体内“力”觉醒，变了形态，并向佐久间逼近。此时火角出现，催醒佐久间的邪力，将其变为怪物，一场“力”与“力”的战斗展开。

第十六战　真神体育馆　敌全灭

下忍岩（LV18）×14（121－126、131－138、71－78、18、1－2）

斩首（55、6、1）

佐久间（LV25）（331、178－84、168＋16、20、9

毒ひっかき（50、5、1）

体当たり（55、4、1）

虽然佐久间已非昔日吴下阿蒙，但获得四神之一，白虎之力觉醒的醍醐也如同脱胎换骨。此战先用四神觉醒提升能力，退至地图底边，用下忍岩阻隔佐久间的直接攻击，利用威力最强的技“虎咆”将下忍岩消灭后且站且走，只要注意自己的HP，当能在三至四个回合内结束战斗。

战斗结束后，佐久间这个恶徒终于抱着未竟的邪念而消失。醍醐却呈发狂状态，不顾小莳的呼唤狂奔而去。

空中，雨月再度悄然凝视人间……

凶暴的残焰终于覆灭，但深藏在心底的暗黑波涛却风起云涌。

第十一话　变生·后编

几天前，真神学园，屋上。醍醐等人谈到一系列的变故，对他人、自身的“力”仍然迷惑不解，说起久不露面的佐久间，众人预感到将会有什么事发生在他身上。但蓝天青空下的少年们，心中充满了光明，希望与勇气并存。

东京魔人学园剑风帖

丰岛区——目白不动，众人在祠前，将白色摩尼纳入后，面前闪现宝珠之光，却有一风火轮出现，京一认为是美里所给，但却不是。正当他们要去目青不动时，天野却又来到，她到过龙山先生家，知道众人的行踪，便赶来这。她对鬼道众及

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之变生·后

真挚的友情和呼唤就像彩霞满天，觉醒吧，心中永远的光明。

织部神社之事都知晓，又说起一叫作"菩萨眼"的事物，江户时代人鬼之间的斗争围绕着菩萨眼而展开，当时与人交战的鬼即被称为鬼道众，所以现在鬼道众又度出现很可能就与菩萨眼有关，其目的是毁灭东京，搅乱龙脉，使菩萨眼觉醒。她经过深思，只有拥有"力"的人方可阻止鬼道众，让众人努力，告别而再去龙山先生处打探有关火角之事。

世田谷区，目青不动。这里亦是天台宗由绪的正统寺院教学院最胜寺。众人刚进入，却有一人大叫"危险!"把他们吓了一跳。却是一头缚白巾、身穿黑色学生服的背剑少年，他问众人为何到目青不动来，说这里有鬼，让他们当心，说完便转头就走，京一叫他，却已离去了。众人进入，到祠前，与目白不动一样把青色摩尼纳入，宝珠闪光，得到一柄水龙刀。手中所持有的两颗摩尼已全部封印，其后的行动要等明天与醍醐，小蒔共同商量。

第二天早晨，在教室里玛利娅让看到佐久间的人报告，而醍醐小蒔已缺席四天。这时小蒔愁眉而入，似乎满腹心思。京一说醍醐与小蒔同日开始休息，是不是生病了，又问醍醐到底怎样了，如果小蒔不告诉他，他将一生恨她。小蒔犹豫半晌终而不肯说出。但当几人走到屋上时，小蒔无法继续忍痛，道出那天之事。醍醐为自己的样子，为自己的双手杀了人而悔恨不已，目前行踪不见，众人商讨着他去了何处。美里说其心里必定很痛苦，京一深深了解，决心找到醍醐，并要找里密占卜一下，并且要靠杏子对收集情报的洞察力。绯勇与京一一同行动，京一对自己不能照顾好朋友而深感自卑并自责，在绯勇的鼓励下，就恢复为充满自信的蓬莱寺。京一猜测醍醐是否追寻水岐的行迹，到港区地下了，还有如月——想起那天如月所说的话，如月问他是否原本就认识绯勇，京一说是从真神才认识的，如月说曾思考过绯勇的"气"，认为他可能是——但被小蒔打断。然后问绯勇现在去何处，是到如月的店，还是尾随美里、小蒔二人。绯勇考虑了一下，决定去如月的骨董店，二人匆匆而去。但有一人却看着他们的背影，嘴中喃喃念叨着醍醐与佐久间的名字，他的样子看来却像是犬神。

二人来到骨董品店，如月却不在，正要离去，如月却在背后出现，说在整理物品。京一问起上回未意的话题，如月说："是多么深刻的问题呀。"在京一的催问下，如月沉默一番后又谈起了宿星理论：人生下来便有其相应的宿星，起源是古代中国对星座的称呼，人们由星宿决定上天赋与的命运，"我，你，所有的人都是由宿星而降生。特别是，与重要宿星相应的人便会产生大的因果。比如说，你们……"问二人是否听说过"四神"，醍醐就是由白虎的宿曜而转生，他出生于杉并区，杉并区的位置是在新宿以西，恰好与白虎星宿的守护星方位暗合，醍醐便是白虎宿曜所转生，如果他受到不安定的龙脉影响，便会觉醒，并无法正常控制自己的"力"。现在极有可能是鬼道众狙击他，他的力——情况非常紧急，让二人快去救他，并且他应该不会跑到太远的地方，就在新宿一带，可能是在龙山处。

在新宿中央公园，遇见了美里、小蒔二人。小蒔问他们为何不跟着她们去新闻部，京一支吾难言。美里又一次问绯勇：自己的"力"是否用来保卫东京吗?最近她总感到不安，害怕伙伴会丧生，但不得不继续斗争，因为他们都是为了保护重要的人。京一说确实，如果这条街没入鬼道众之手，人们的生命将无保障，又说"我们的'力'就是为了这个而存在。"并且似乎很轻松地表示鬼道众算不了什么，大大鼓舞了众人。刚要起程，岩角率领部下拦住。美里质问醍醐怎样了，岩角说那是炎角的事，他的任务只是杀尽众人。美里质问鬼道众所贪图的是什么，为何要把无辜的人也卷人。岩角却表示如果说给众人听，"九角殿下"会发怒的。京一让美里小蒔快走，这里由他与绯勇对付。

一个声音在呼唤着："虎哟——白虎哟。"醍醐叫道那不是他的名字。"想起来了吧，自己体内黑色的欲望，新产生的感触——快去吞食!去杀人!"醍醐高叫道："住口!""来吧，白虎。来吧，白虎。"

一个老翁在念诵着不动明王咒，又在心中默念："鬼道众利用，役使人心的弱点，是多么的卑鄙。雄矢啊，自己心里的东西如何解决全靠自己，主要的精神若被禁困，要保持自己坚强的意志，回复精神。"美里、小蒔二人跑来，小蒔气喘吁吁地问醍醐怎样了。龙山说醍醐有这样好的女孩为他担心，也是很幸福的。一边坐着神志不清的醍醐，据龙山所说是三天前倒在这里的庭院，身体虽然无恙，但意识已经偏离，说着让美里注意一处。"哼哼，年纪这么大了，观察力还是不错。"炎角出现。龙山让小蒔带着雄矢快逃，小蒔说决不能置老人于不顾，这是她的誓言。龙山给小蒔一枚火伏符，她誓要保护雄矢，并用所有的真诚，所有的友情呼唤雄矢快点回来，带着生命中至真的温暖含泪吻了他一下，醍醐睁开双眼。小蒔让龙山携醍醐快走，由她对付炎角。而此时醍醐醒来，用他诚挚的感激，用他坚强的意志自行觉醒，要让鬼道众从何而来，就回何处而去。

第十七战　新宿区龙山邸竹林　敌全灭

下忍(LV18)×5　[121－126、(101－108)+40、70－77、18、52－54]

　脚雉(30、10、3－3)

中忍(LV20)×3　(181－184、118+40、84、18、61－63

　脚雉(30、10、3－3)

炎角(LV21)　(241、158、118、25、39+14)

　アグニ・サラマンデル(25、13、2－5)

　デュミナス・レイ(40、12、4－5)

此战应无任何难度，依然继续各个击破的老战术，集中战力，将敌人逐个消灭即可。只是队中缺少了京一，绯勇两个攻击力转强的角色，如何搭配攻击顺序是需要考虑的。

****

炎角战败后化为红色摩尼，小蒔说真的很为雄矢担心，醍醐无限感动，无言中流动着飘满友情之花的温暖血脉。龙山催他们快走，中央公园京一二人不知怎样了。小蒔说众人的苦难到头了，并大胆地表露了心中的愿望："雄矢和我，和我永远在一起吧!"

赶到中央公园，京一正在激怒岩角，说其是杂鱼，岩角怒吼要为水角、风角报仇。

第十八战　新宿区中央公园　敌全灭

下忍(LV18)×5　[151－156、(91－102)+40、80－84、18、2－3]

　斩首(35、6、1)

中忍(LV20)×3　(221－226、128+40、90、18、3

　斩首(35、6、1)

岩角(LV21)　431、158+116、148、21、9

　中段足刀(55、4、0)

　碎岩蹴(65、5、2－2)

岩角攻击力可称超强，而一开始本方排阵位

东京魔人学园剑风帖

置也不甚理想，先将身旁背后的敌人歼灭，利用醍醐，紫暮充当前锋，小莳、雏乃在后方远程射击，并适当利用方阵技，岩角结局也只能是灰飞烟灭。

****

岩角化为黑色摩尼。醍醐为自己曾有过的迷惑，向绯勇等道谢，亦诚挚感谢小莳，小莳垂头不语。醍醐问及先前自己的事，京一握住他手："我们不是一块战斗的伙伴吗，伙伴之间就应相互信赖，为了保护'重要的'而不惜一切。"醍醐说自己现在已论落到被京一说教的地步，实属修行不足，众人欢乐的笑声在上空飘场。

第十二话 魔人

一个挂着纳粹军旗的房间里，黑发的少女闭着双眼，似乎在集中精神感受着什么。老人问她是否"看"到什么。她说："女帝之卡……看到了充满着伟大之爱的女帝之卡。近的是白之力卡和战车之卡；更近的是太阳之卡，被光包围，温和的光。啊……那究竟是什么？"老人："不要着急，我们的女神。17哟，你就是杀戮与破坏所招引的女神，是世界挑选并赋与透视之'力'，将阻碍视线的东西全都烧毁。现在不知道重要的'键'在何处，当此'键'入手之时，就是我们科尔曼民族再支配世界之日。"此时有一金发女孩开门进来。老人问她为何手中抱了只猫，她说是捡到的，因为见到它被雨淋着十分可怜，所以抱了回来。老人粗暴地命令她将猫丢去，女孩不听，他便打了她一下，玛利伤心而去。这时莎拉对老人说："学院长，女帝之卡所显示的名字已经出现了，被神圣美丽的星辰所围绕着的，叫作——ミラト アオイ（美里葵）。"老人："这人就是真正持有'键'的人。已经找到二百个可能持有'键'的人，但真正的人现在就要出现。总统必定会为将成就的伟业而欣喜，我的老胸也因感动而震动。"他叫上了"19"、"21"，莎拉又叫其稍等："还有一个人，但很小，看不清，龙……不，深厚的雾遮住了，看不清楚。不知道是否会对'键'存在影响。'键'的方法是在——新宿。"

目黑不动，下目黑泷泉寺。紫暮说这是他的地头，所以非常熟悉，又说绯勇三人在一起的场合他难得一见，京一自得地说这是男人间的友情，紫暮告别而去。众人进入祠中将黑色魔尼封印，得到一遮光器土偶。

上学路上，玛利娅叫住美里，问候早安。今天小莳一早就到弓道部练习，所以美里一个人上学。玛利娅发现美里脸色不佳，问她怎么了。美里说是腕表丢了，昨天与母亲一起去打保龄球，在大田区文化馆参加慈善集市，向孤儿院基金会捐款，腕表就是那时丢的，但它对于美里来说，又是一件重要的东西，高校入学时父亲所赠。两人正在交谈，忽然有一辆车急驶而来，在玛利娅惊叫声中一黑人少年和一白皮肤少年前来，意图绑架美里及玛利娅，玛利娅稍加反抗便糟黑人少年打了一下，并且其身上放出蓝光，将两人强行带走，汽车绝尘而去。杏子出现，拍下了照片，幻想着报上刊登着大字"白天诱拐剧之目击者——美少女记者"。但这时她手中的照相机却坏了，刚才那两人逃走时似有奇光闪现，而后杏子的照相机便失灵。她又发现地上遗留下什么，捡起一看，却是个绘着纳粹图样的袖标。杏子立即冲进教室报告"大事件"，京一问是不是新闻部废部，杏子以响亮的耳光报答。告诉几人美里和玛利娅被诱拐，那少年有些像俄罗斯人，穿着学生服。众人认为又是鬼道众，但杏子认为不是，出示其在地上捡到的袖标。

イワン向ジル报告要的人已经带到，又说发现有一个女子在旁窥视着，手中的照相机已被"21"的"力"破坏了。ジル向美里二人介绍这里是ローヤンクロイツ学院，并问玛利娅姓名。他述说着自己的理想：选出适合的臣民，构建千年帝国的基础，距离大业构成的时日已无多。ジル要"20"玛利杀死玛利娅，让其看到"火走り"的能力，玛利犹豫不肯。莎拉说感觉到美里的头发间存在原子核波动的分裂，有着不稳定的波纹，说要再研究一下，ジル便命令将二人送入牢房。美里因自己的关系牵连到玛利娅而向之道歉，牢里非常冷，二人互相依偎着取暖，玛利娅听说过美里之"力"，不知那究意是什么，而说到那黑人少年身上所显现的异力也感到不可思议。这时玛利进来送饭，二人问她姓名（玛利·克莱尔）。美里看见玛利嘴角有血，一问之下却是被ジル打的。美里心疼地让她靠近，她先是有点畏惧，但美里和蔼的态度消除了她的警惕心。美里问玛利身边的小猫叫什么名字，玛利回答叫靡菲斯特，是玛利的朋友。美里说自己也是玛利的朋友，又问玛利是否已有十岁，但玛利的回答却令二人大吃一惊，玛利抹着眼角形容："明亮的光……时钟停止……"美里失口惊呼："鬼！"玛利飞奔而去，美里涂思不解。

真神学园新闻部，众人在查学校名簿。京一吵着要休息一会儿，泡杯茶。小莳因过于情急，舌头也被烫了。报纸的早上新闻刊登着"大田区文化会馆世界孤儿救济慈善集市开幕"的报道。慈善基金的财团法人理事长是ローセンクロイツ学院学院长ジル。他所创办的ローセンクロイツ学院是专门收养世界各地孤儿的慈善机构，佼名在梵语中的意义是"幸福的呼唤者"，即至高神グイシュヌ的象征。值得注意的是报上学院长ジル的照片中可以发现，他的衣襟上也有那纳粹标志的纹章，看来与美里被绑一事极有关连。

众人来到ローセンクロイツ学院，看来雾气缭绕、建筑森严。先到里手，可捡到一荣光之手，但无路可走。众人刚想直接由正门进入，却被突如其来的天野叫住，她来此是借着采访福址财团的名义而对这所学院进行调查。她说这所学院表面是收养孤儿，集孤儿教育英才建设而成的慈善机构，也因此而受到好评，但其实质却是利用孤儿作人体实验，研究有关人类体内潜藏着的潜在能力的组织。学院长ジル同时又是福址财团的理事长，持有医学界权威的身份，就像是纳粹德国时代阿修比兹收容所，对人体实验有高度兴趣且被称为"死之天使"的狂气医师（让几人想起死蜡），天野此来就是要将之曝光。天野打消众人想强行突破的想法，说她已得到访问许可，让众人冒充是见习生一同进入。其内部温度异常地冷，且不见人影。在走道上遇见玛利，小莳看到她戴的表正是美里的。玛利问众人是美里的什么人，小莳让其告知美里的所在，并说美里是他们的伙伴。玛利似乎对"伙伴"一词不甚了解，小莳说伙伴即是自己所关心的好朋友，"如果朋友死了，你会不感到悲痛？譬如说，这只猫死了？"玛利伤心得哭了，告知众人确切的场所，并说ジル现在正进行着实验。

地下研究所。ジル与助手已在研究美里之

过去时空的陈黄碎片围绕着世界，腐朽的土壤中开出硕大的恶之花。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖 鬼道编 之魔人 外法都市

力，助手说她的超能力水平已达到最高等级。ジル说这“力”到手之日，也即第三帝国复活之时。美里在心中苦苦呼唤着绯勇。警报器发出鸣响，莎拉用超能力感知道入侵者是男三人、女一人。ジル刚要令“19”“21”迎敌，一行人已冲入。ジル发现是玛利将众人迎入后，说“20”调制不足，要将之升为LV2，“获得崇高之力的我的士兵，就要从你们中间选出，成长起来成为光辉壮丽的帝国子民，永远持续纯粹的残酷统治，建立至高的新秩序，为了这个，就应该将庸俗的个人感情抛弃。”玛利却不愿伤害“仲间”，并强调自己是美里的朋友，要保护美里。ジル喝问玛利是否忘了是谁在她父母死亡时把她抱回抚养的，并威胁如果要离开，休想活命。玛利说自己不是兵器，是活着的，是人。ジル连叫“失败之作”，要将玛利消灭。玛利终于奋起反抗。

第十九战　ローセンクロイツ学院地下　敌全灭

トニ(LV22)　(286、132＋64、101、18、42)
　PKマグナム(30、6、3－5)
　PKマグナム(40、8、5－5)
サラ(LV22)　(228、43、78、21、62＋18
　リリス・アベーサ(20、5、2－2)
イフン(LV22)　381、168＋164、132＋20、21、30
　クフイウスズロー(50、4、1)
　レグルス・スウェイ(0、0、0)
　クュガ・スクュイ(0、0、0)
ジル(LV24)　386、138＋110、124、23、61
　ヴアルヴァ・ロッサペイン(45、8、1)
　ハーケンクロイツ(50、5、1)

本关虽然敌人只有四名，但各有其特点。トニ因其远距离攻击较为锐利，最好能先将之解决，サラ灵力较高，需注意其攻击带有的辅助效果，イフン怀有两项见切技，武器飞矢之类攻击难以奏效，而ジル虽然攻击力较高，但射程偏近。只要针对各人的弱点，对症下药，当能平息这场“野心之战”。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

将ジル等人击败，京一鲁莽地用剑劈开容身器，美里醒来。小莳监视着让男的都转过头去以便美里穿衣服，京一一番唠叨，痛吃小莳一拳，玛利亦感到好笑。小莳：“又转过来了！”京一唯唯。ジル等人已逃走。当玛利说自己因注射药物而致身体停止成长，现在已有16岁时，令众人也大为吃惊。大家去救玛利娅，却不在牢中，一直找到屋上。ジル的手下用枪指着玛利娅，玛利娅让大家快逃，这里埋有大量爆炸物，而ジル已点燃了火线。ジル狂笑着说已经迟了，要“让我崇高的研究与愚民一同化为灰烬，帝国再建之日已不远，让你们和学院共亡。”玛利动用她的超能力使ジル全身着火，众人刚欲离开，但雷角却自火中出现。催起ジル心中的愤怒，憎恨之力，将他变为怪物，一场紧急的战斗展开。

第二十战　ローセンクロイツ学屋上　敌全灭

下忍(VL18)×6　[182－186、(122－128)＋30、81－84、20、21－27]
　斩首(45、6、1)
中忍(LV20)×2　[262、(131－135)＋30、111－118、20、21－22]
　斩首(45、6、1)
雷角(LV22)　(358、153＋128、118＋2、24、62)
　雷光フラスター(40、6、4－4)
　轰雷旋风轮(55、8、0)
ジル(LV25)　481、198、144、20－35
　ブリザード・ヘトル(45、8、5－5)
　ヴアルヴアロッサペイン(55、6、1)

此战与前几话鬼道众出现的那些战役非常相似，因此所用战术也应相差不多。先尽可能地消灭左近的下忍，靠美里舞子使仲间随时回复，而玛利的技射程颇远，多加利用。雷角与ジル的攻击范围都较远，需注意彼此之间的距离。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

一阵巨震，飘来股气味，建筑物将要倒塌。雷角说九角已在前方等待，然后狂笑着化为最后一宝珠。众人脱出，京一说道：“美人在火里就不好看了。”引得玛利娅为之粲然。美里让玛利跟她回家，她们一起生活，她愿作玛利的姐姐。

“再见了，我的故乡。再见了，我的同伴们。再见了，ジル。”

第十三话　外法都市

文京区，目赤不动，将赤色摩尼纳入，得到红玉之指轮，现在五色摩尼只剩下最后一个，只要将雷角所化的黄色摩尼纳入目黄不动，即可完成这长久的战斗。但醍醐却有些忧心忡忡，现在不知即将出现的九角会是什么人。

新宿，大路。众人约定明日到江户川的目黄不动。醍醐要大家一块去吃面，但美里已讲好与家人及玛利一同外出吃饭，小莳要回家，京一亦要走，在三人中选择一人共同行动吧（主要看想给谁练级）。绯勇与醍醐一起去面馆，路上醍醐说起自从绯勇转校以来，感到时间过得飞快，与鬼道众的决战已近完成，只余下少量任务，只要除了九角，他们的战斗就将结束。但他又问醍醐是否感到害怕，他们真能获胜，真能依靠他们的“力”保护东京吗？醍醐向绯勇道歉，他也想不到自己会说出这样的话来，这种心情是在与鬼道众战斗前所从无的。正当二人为眼前历历发生的事而感慨不已时，鬼道众部下出现，说是要为他们的主人复仇。

第二十一战　新宿区路地里　敌全灭

下忍水(VL18)　(126、60＋40、51、18、22)
　脚雉(30、6、3－5)
中忍水(LV20)　(186、76＋40、64、18、21)
　脚雉(30、6、3－5)
下忍风(LV18)　(123、60＋30、52、18、22)
　脚雉(30、6、3－5)
中忍风(LV20)　(185、78＋30、64、18、21)
　脚雉(30、6、3－5)
下忍岩(LV18)　(121、60＋40、56、18、20)
　斩首(35、5、10
中忍岩(LV20)　(181、73＋40、67、18、23)
　斩首(35、5、1)
下忍炎(LV18)　(125、65＋40、54、18、25)
　脚雉(30、6、3－5)
中忍炎(LV20)　(181、72＋40、63、18、25)
　脚雉(30、6、3－5)
下忍雷(LV18)　(123、64＋30、56、18、25)

封闭在漩涡底下的纯洁心灵，随着友情的浪花而重见青空。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之

外法都市

斩首(35、5、1)

中忍雷(LV20) (183、71+30、60、18、23)

斩首(35、5、1)

五方鬼道众的一次大集结。虽然看似敌方阵容强大,但都是平庸之辈,而且初始位置站得过于密集。用舞子的"励まし"提升攻击力,再用美里的"力天使之绿"提升能力后,大胆地上前吧,只要用范围型的攻击技和先后次序的合理搭配,定能先发制人。

战斗结束后尸首狼藉的场景被一过路人看见,尖叫着要去叫警察,二人立刻逃走。去面馆路上遇见京一与小莳,他们也受到鬼道众的袭击,几人不由为美里担心。

第二天早晨在教室里,小莳说昨晚回去后曾给美里打过电话,但没人接。京一昨晚回家时又受到两次袭击,而醍醐早晨来校时感到有种杀气。美里来时脸色较为难看,说是身体略有不适,已服过药了,约好放课后去目黄不动。

放课后玛利娅叫美里收本子交到职员室,但美里身体状态极为不佳,玛利娅让副委员长代收,并叫美里去保健室。小莳要绯勇帮着扶美里去保健室,但其中无人。小莳让美里先躺下,她要回教室。绯勇留下陪伴美里,美里说自己很好,稍休息一下就行,让绯勇也回教室。众人讨论着美里的病状,醍醐认为是ローセンクロイツ实验的后遗症,并要送她去樱ケ丘中央病院,并决定先去目黄不动,让美里好好休息。但这时美里却过来,要与众人一起去,说身体无碍。

江户川区,目黄不动。找到祠后将最后的黄色摩尼封印,得到五雷牌。宝珠闪光中似乎看到了战斗终结的曙光。

(醒来吧,菩萨眼之女。醒来吧,然后,归还到我这里。醒来吧,醒来吧——)

美里突然昏倒,众人将她送去樱ケ丘病院,她一连昏睡了五小时。院长岩山进行诊断后认为是实验后遗症,恢复需要时间,今晚必须留院了,给了绯勇一布袋之灵水,众人告别。

(醒来吧,醒来吧,菩萨眼之女。然后来吧,归还到我身边。醒来吧,醒来哟。)

美里眼前现出无数幻境,似乎到了一座寺院前,幕府将军正在说话,要召集阴阳师。又见到自己身穿华服而坐,样子仿佛公主。现在幕府正在募集武士,一定要将九角的人头献来。那年青剑士容貌颇似京一,正与另一剑士说话,且叫其"绯勇"。又有一年青僧人在道间行走,似正在寻找天海殿下所施的咒法。美里葵——菩萨眼之女哟,归还到我的身边。"你究竟是谁?"

——九角!醒来吧,醒来哟……

第二天,杏子说难得众人都在一起,京一一句嘲笑,结局自然只有一个——一记耳光。今早众人去看美里,似乎已经很好。杏子说五色摩尼已被封印,剩下的只是九角,毫无问题可言。但这时玛利却叫着跑来,说美里……已经泣不成声。美里已不在病床上,只留了一封信,上面写着:"谢谢了,再见。"醍醐让玛利先回家,众人赶去樱ケ丘。路上碰见玛利娅,问众人为何往学校相反方向而去,京一欲隐瞒,玛利娅喝令说出。在知道情况后给众人一"天津神之玉",让众人小心而去。路上又遇见天野,天野问为何集体跳课。杏子尚不认识天野,天野却令其惊讶地一口道破杏子身份。杏子问天野是否是写犯罪心理学研究的天野,并说读过这本书,要她签名。醍醐催促快走,天野却让众人一起到与九角有关的地方。醍醐拜托杏子去医院,杏子以白眼相对:"你不是'讨厌'我吗。"天野出面,她才答应,让天野签下名来,如获至宝。众人前往世田谷区等等力溪谷,那里与九角家有关。九角家是在天下分裂,关原合战前德川家的世代忠臣,享有盛名的家族。到十五代将军时,九角家不知为何企图谋反,一族皆被杀。那时九角家长是九角鬼修,鬼修之名是因为其行使鬼道外法。他欲将天下混乱,江户坏灭,因为这个地底的鬼都苏醒了。鬼修的最后结局是被幕府召集的武士合力所杀,因而其子孙后代继承仇恨的血脉,对幕府,对江户充满憎恨。

到了室田谷区等等力溪谷,天野说众人的对手其实也是高校生,是世田谷区私立龙洲之宫高等学校三年生,九角天童。他的名字在学校里并不正式存在,连户籍上都没有,只被东京阴暗面中的人群所知。而这里便是夕年九角鬼修毕命之所。

(一下忍将美里带来见天童,美里恳求其不要把无辜之人卷入。九角却说:"无辜?什么无辜?你听到吗,东京,沉睡的亡灵们正发出怨恨的叫声,被杀的亡者魂魄在恸哭。我已听到复仇和破坏之声;我已听到东京将被毁灭。在人世,什么才是绝对的正义?什么才能算作邪恶。公理不由神而定,而是由在战斗中胜利的人规定,胜者就代表了正义。因为这个,需要得到你的'力',菩萨眼之力。"美里叫他别向他人动手,他却说整个东京都是他的目标。美里悲呼龙麻。)

众人来到等等力不动寺,京一醍醐让天野先回。进入后,一股浓重的妖气翻涌着,天空徐徐灰暗,九角出现,说要见美里就必须战胜他。而鬼道五人众竟然又度出现。醍醐诧异已将五色摩尼封印,为何还会出现。天童说这是怨念、渴望复仇、憎恶、悔恨、怨愤之力集中而形成的。九角催醒五人众,变身为怪物。

天地就在方寸之间,时刻轰鸣着野心与杀伐的鼓声。

第十二话

第二十二战　世田谷区等等力不动尊境内　敌全灭

火角鬼(LV21) (541、188、138、20、29+12)

炎狱轮(70、6、1)

水角鬼(LV21) (381、144、118、22、69)

邪流尖(60、10、1-3)

风角鬼(LV21) (523、161、156、25+6、29)

死旋风(60、10、3-5)

岩角鬼(LV21) (681、205、170+30、15、1)

猛激突(60、4、2)

雷角鬼(LV21) (450、151、147、20、11+6)

雷刃光(60、6、7-8)

九角天童(LV24) 481、188+140、145+16、25+1、89

鬼道闪(60、8、2)

乱机牡丹(60、5、1)

空前的一场苦战。在此关若想保持全员生存的胜利状态可不那么容易了。六个强敌全可坐镇一方,且其中雷角鬼攻击距离超远。保证绯勇及美里,舞子的安全为第一要点,众人的位置千万不要靠得太近。针对五行相克的特性,亦可运用攻击道具。战斗是艰苦的,但并不会太漫长,因为双方都将"死伤神速"。

鬼道五人众终于破灭,九角倒下,不能动弹。等等力不动御堂内,美里卧在地上,身放蓝

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

鬼道编

之

外法都市

光，在小莳的连番呼唤下醒来。但九角却在外大笑，说没这么容易被众人打倒。庭院间全是瘴气，九角召唤怨念变身为恶鬼。

“憎恨，德川之地，憎恨，我之命运、我之悲愿、现世相应、鬼道与共、变为地狱。看吧，我真正的‘力’！”

第二十三战　世田谷区等等不动尊境内　九角倒

邪灵(LV30×10)　(252、182、151、21、32)

　　取り凭く(60、6、2-2)

九角(LV26)　(950、218、195、15、49

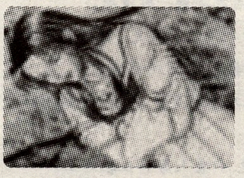
　　殴りつなる(70、3、1)

　　鬼鸣念(70、5、5-5)

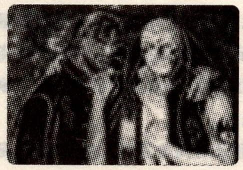
迎来了鬼道编的最后一战，虽然九角几乎达到第一部中极限之强的敌人，但也必太过慷慨地将道具全部用光。趁着他距离尚远，先尽可能将邪灵剿灭(不可用火系攻击)，然后伺机突进，用最强的技(不一定是攻击力最高)，用方阵技围剿九角，其“鬼鸣念”同时带有四种辅助效果，因此可派一生命力较高，精神力也较强的角色吸引九角，再用美里的技复原即可。950HP存亡其实只在旦夕之间。

“长久的束缚终于解放了，我想要的只是……我们一族的安息之地。人世间，如果不绝复仇之念，战争之事永无终结。人世间，阳光所能照到的地方，阴暗也永远不会消失。别忘了，阴阳之间的战争并未结束。”九角消失，鬼道众覆灭。

天野在灯下写着日记：少年们与流传三百年的九角家怨念所化之鬼间的战斗打上了休止符。东京之地保住了。江户初期断绝的九角家被我们称为九角天童的少年，为时代所洞卷翻腾，被祖先的怨念所束缚。长期以来，使人们陷入恐怖的离奇事件从此闭幕。现在，为了保护东京而战斗的年青人们，让他们回到平稳的日子吧。时代选出的年青人们，以后的姿态将……










第十四话　京洛奇谭

黑白冲突在烟消云散后留下的只是淡淡的血痕和死神的笑靥。

上学路上，众人相互问早，气氛安定而平和。

放课后，老师宣布明天将开始修学旅行，要去京都。众人闲聊一番后又要去面馆，杏子又跑来，她也正做着修学旅行摄影班的准备。并说今天由她请客，京一说今天是见了鬼了。小莳有点事，让众人先去。在廊下京一感觉到有一“未确认物体”正在接近，却是里密。“神圣的形成界自那里，为救绯勇群而来。”她在占卜镜中发现有一股妖氛围绕着绯勇，似乎存在着某种危机。她问是否想知道是怎么一回事，让醍醐跟她去灵研室。余下的三人走到校门口，京一想起自己把英语教科书遗忘在教室里，“一到修学旅行就忘了还要在家学习了。”让二人先走。美里不知怎么有些害羞，问绯勇是否与她一同回去(爱)。路上美里说她中学时也去京都修学旅行，非常喜欢那里的风物，并希望有生之年能在那儿生活。这时遇见舞子和玛利，舞子刚从看护学校回来，要带玛利去樱ケ丘病院，让玛利接受诊察，并且叫玛利在打针时绝对不要哭，玛利有些自信不足，靠绯勇给她打气，二人走后，美里笑着说舞子就像一个孩子，忆起那时与初见面的情形，又联想到当初被劫持，与玛利交好的情景。去新宿的路上，满街都是秋色，而美里与绯勇等一次会面还是在樱花盛开的时节，已将近半年了。她问绯勇在学校里有否喜欢的人，当绯勇以温情的态度(爱)回答时，美里心中涌动着惊喜与缱绻的暖意。这时又遇见了雏乃姐妹，她们下周也要去修学旅行，地点是冲绳，雏乃却向往京都。她们现在正逛街购物，雪乃问绯勇是否对女人满街购物反感。望着两人离去的背影，美里自然又想起那时在中きみク原高校初见二姐妹的情形。

在中央公园，美里为今天碰到这许多人而颇有感触，又说能和龙麻在一起非常快乐，为此而感谢绯勇。这时，却有一帮不良少年来寻衅，要讨取“过路费”，醍醐三人赶到，京一要教导少年“面对蓬莱寺的礼仪”。

第二十四战　新宿区中央公园　敌全灭

手下(LV18)×7　(90-97、64+35、35、18、15)

　　ナイフ投げ(25、6、2-2)

BOSS(LV20)　(183、101+10、55、18、23)

　　脑天割(40、5、1)

为什么第一关都这么容易，即便是一个游戏第二部分的第一关？没什么好考虑的，选择想练级的角色(比如京一)上前，由专人侍候每个敌人，金钱物品就属与你了。

解决后众人轻松地离去。

第二天，东京站新干线月台，美里做了手づくり弁当给龙麻吃，几人一番闲谈。列车将开，京一却刚来，眼见列车已经启动，他险些上不了车。

京都集合中心。今天大家自由活动，几人商量去何处，是金阁寺(醍醐小莳所愿)？还是仁和寺(美里所愿)？刚要出发，却有一男生叫绯勇去玛利娅那边，京一嘀咕说怎么第一天就要说教，但玛利娅只不过叮嘱众人几句。众人到了仁和寺。这座寺院是仁和四年——公元888年，天皇家所造，后来因应仁之乱的战争，许多建筑物都毁于兵火，应仁寺也不能幸免，

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖 龙脉编 之 京洛奇谭 胎动

现在这座是后世德川家所重造的。到了五重塔，美里说这里的樱花非常有名，春天盛开时异常绮丽，京一嚷道："就像中央公园吧"，却被同在此处的犬神评为"井中之蛙"。犬神问东京发生的骚乱究竟出于何因，小莳顺口说出"已经全部结束了。"幸亏醍醐喝止，犬神问绯勇，亦以沉默回答，犬神告别而去。众人在寺中参拜，京一要与绯勇捐福资，问他是出十元还是五十元，而他自己却只肯出五元，且笑得很奸滑。众人叩拜之间，小莳京一却同时出声大叫，缘由不过是发现一座茶屋罢了。众人来到山腰茶屋，小莳与京一抢食，小莳说其小气，京一翻脸不认人。美里建议登山，京一说为何不用"文明之利器"？美里说是为了感受全无人工开发、丰富的自然。在山顶眺望四野，心情异常舒畅。

路上见到一老婆婆倒在地上，给她喝过水并扶她起来后，她问众人要何礼回报，醍醐说不要什么礼，只打听一下附近有什么寄宿的地方。老婆婆指向山中的小村，众人送她回去。路上老婆婆说起这山上本来有许多猿，后来因建设缆车，山被开了一半，她的孙女参加青年团，反对破坏自然。以前这座山由天狗守护着，现在堆设机械工事，山受到严重破坏，天狗必定会发怒。到了老婆婆的家，她送给众人一些物品（みかんジュース、りんごジュース、ぶどうジュース、生ハフ桥）以表达谢意。众人不太相信天狗其事，一路议论着找到山间旅店寄宿。京一拉绯勇一起去"桃源乡"。在女浴池后门里手，听见水声哗然，京一要偷偷进入，绯勇踩在他脚上，二人被犬神发现。犬神厉声喝问二人在干吗，看来只能暂时隐瞒了。犬神要二人立刻回屋，再见到就要将二人送回东京。京一不死心，还要去，绯勇不愿再去，京一却说："怕给强制送还吗？如果能被强制送还也是男人的浪漫。"自顾而去。在旅店内遇上了里密，她通过占卜而得知这山中有徐福为始皇帝所求的不老不死之灵药，如果能够得到，这个世界就是她和绯勇的了。正说话之间京一一脸晦气回来，里密匆匆离去。京一向里密有何企图，让绯勇"小心"。这时杏子前来，指京一为负伤之犬，京一一失口惊呼："难道进浴室的是这个女人！?"杏子骂其是变态。美里与小莳问发生什么事了，杏子问绯勇是否要说出，这种情况还是保持沉默为佳，杏子也不再提起。她又说起这里爱宕山、鞍马山、比良山都有天狗出现的传言，江户中期的志怪书《天狗经》上记载，日本全国有十二万五千只天狗，并说有新的敌人潜入东京。众人想去探明天狗正体，京一却想偷赖要第二天才去，杏子先行去收集情报。

（レージ开发事务所。一人报道说因天狗骚动，工事被迫中断。社长却强调レージ建设是最重要的，不存在什么天狗，叫手下四周搜查，"若真有所谓天狗，就杀死它，剥下皮来。"）

众人在山间听见异声，循声而去，看见一戴着面具之人，他说自己是鞍马天狗，保护着整座鞍马山，不允许众人玷污她。众人刚要上前看清他正体，却有一少女呼叫阻止，又对天狗"隆"说认错人了，一问之下，却是那老婆婆的孙女，"天狗"也除下面具。少女明子说众人面貌看来亲切，不像坏人，大家互通姓名。美里问他们冒着危险守护着山是为了什么。"开发"会社装做现地调查，实则是想将此处做为建设用地。当地住民就组织起来反对。这座山有绵密的森林，无数昆虫动物栖息着，拥有丰富的自然生态和水系。那帮人丝毫无视保护自然，强设工程，地下水被掘干，自然生态受到威胁。刚才隆装扮的鞍马天狗是鞍马寺本尊，仿多闻天的夜之姿而成，别名是魔王大僧正，作为日本最大的大天狗持有除魔招福之力，救治人类，保护地上群氓。工程妨害到了天狗祠，隆就假扮为天狗，以求惩治那些人。"众人表示要助一臂之力，叫隆带大家去工事现场。那里树木被伐，原先却就是天狗祠所在，但现场的机械不知为何全都坏了。此时一会社成员出现，隆怒吼：还我们的自然！

第二十五战　京都山中工事现场　若头倒

手下（VL20）×4　［120－124、（111－118）+36、81－84、18、12］

ナイフ投げ（25、6、2－2）

手下（LV22）×4　［156－161、（124－126）+10、102－107、18、13－17］

脳天割（40、5、1）

若头（LV25）（323、151、145、18、23

喧哗ギッグ（45、7、1）

虽然胜利条件只是打倒若头，但如果可以，还是尽力贯彻全灭敌人的方针吧。敌方攻击力、防御力都较高，但一介武勇之夫不值得畏惧，多用带有辅助效果的技对付其，战局亦能成为：人为鱼肉，我为刀俎"。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

若头落败而去。众人从地下挖出一三角缘神兽镜，隆说明天向村长报告。众人为能保护自然而欣慰不已，与明子二人午而回。玛利娅喝问众人上哪去了，京一说是醍醐的学生日记掉了，被揭破；又改口说是他的木剑丢了，又被喝止。杏子前来"帮忙"，说美里和小莳找丢了的钱包，但最终落荒而逃。京一却又说……

第十五话　胎动

一弯冷月如泓，竹林之间流淌着一股清凉。

"怨念已经消除，但常世之间仍未渡完。宿星及因果无定的旋涡，谁也无法逃脱。绯勇啊，时间已经近了，东京被混沌与战乱包围之日就将来临。用心呀，绯勇，时间的脚步正刻刻迫前。"

龙山独自悄然凝望夜空，一袭人影静止在地上。

放课后，在教室。犬神说今天是部活动日，要选出次期部长，让绯勇多努力，但"别忘了学生的本份是学习。"谈起了休学旅行所去的那座山，发现暴力集团的恢复，レジセ会社因为地域住民的反对而从此山撤离，犬神品评了一番青年团的行为，并给了绯勇一份生八つ桥。

小莳说起今天是花园神社每年一度的庙会，与美里商量约大家一起去，并说她很喜欢庙会，为能吃到许多好东西而雀跃不已。京一说她脑袋中装满了食物。小莳她们要先去一下家庭科室，搞一个课题，让三人先走。

新宿区，花园神社。等了很长时间美里二人仍然不来，是先进去呢？还是继续等？还是稍安勿躁，再等一会儿吧。京一嚷着要去看穿着和服的小姐，但突然又大呼小叫起来，却是看到了天野绘莉，她是为朋友买礼物而来庙会，又要约大家一块去参加 PARTY，但醍醐及时阻止道难道忘了还在等人吗？天野见时间已紧，便先行告辞，京一大为

努力构建现代文明之巢的人类何曾想到过自然的痛苦呻吟。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之胎动 魔兽行·前编

情急。美里与小蒔前来，原来她们耽搁的时间都是为了给美里换和服。庙会一派灯火通明，热闹非凡。京一与小蒔见到有许多食摊，不由食指大动，疯狂大吃，须臾，袋中钱尽，绯勇支援了小蒔，京一却略有醋意的说，：小心这是诱饵。杏子也来凑热闹，但与京一见面免不了要斗嘴，说京一是真神的耻辱。又说有情报提供，索价八百元，小蒔：听听看，这个人。醍醐欲插嘴，她立刻就“知道了，知道了，开玩笑呢。”遂降价至五百元，她说玛利娅也要来，且是和服装束，令众人大为好奇，恨不能立即一睹为快。杏子套上兔子面具及晚礼服（都是从话剧部借来的）。说要去到处给人拍照以榨取民脂民膏。到了第二个地方，小蒔不再谦虚，直接向绯勇要了五百元，却是去摸彩，从五个里面挑一个吧，看看运气如何。在集市内部，小蒔对苹果胎垂涎不已，醍醐也动了馋心，但众人钱都不够了，小蒔提醒绯勇买苹果胎给美里吃。将钱骗到手后又不客气的要了两份。遇见了玛利，正与朋友一起逛着，众人为其能找到属于自己的友情而高兴，雏乃正在抽签，众人适逢其会。在三支竹签中抽一支吧，小蒔中吉、美里吉、醍醐吉、京一却是大凶，他表示不在乎（但这是在一番唠叨后），“蓬莱寺豪气无双”，雏乃给了绯勇一个印笼。要回去前又听见有一三人组合在表演现场 SHOW，小蒔大叫着奔去，众人亦去。却是三名“超人”在进行着“宇宙大作战”。表演结束后，小蒔提议去看三人。并先冲上前去。RED 脱下服装回答，三人其实是练马大宇宙高校三年生红井猛、黑崎隼人、本乡桃香。三人自称为宇宙超人，正义的昧方，绝世无敌ユスモ云云（京一嘀咕：外号比我的还长），是堂堂正正的名字，众人互通了姓名，聊了一会儿后告别。回去前，小蒔要借雏乃神社房间给美里换衣服，其余人在出口等。玛利娅身着和服婷婷出现，众人为之惊艳。玛利娅走后，京一大赞其漂亮，玛利娅在远处道谢。美里二人换衣出来，一行人走到新宿路地里的歌舞伎町，却发现有什么东西躲着，气息不像是人类。刚要出手，“正义之昧方”粉墨登场，乱人参战。

第二十六战　新宿区里道 敌全灭

鬼（LV23）×4（352、142、81、18、12）

殴りつける（50、6、1）

狂犬（LV22）×4（161、165、107、18、15）

啮みつき（30、5、1）

鬼（LV25）×4　（353、181、165、18、3）

殴りつける（60、6、1）

虽说本战有“正义之昧方”助阵，但超人们似乎还未达到能征服宇宙的程度，技射程短，威力不大且行动力低，除可看一下技的演出及三人的方阵技外，基本此战过后便可光荣退休。狂犬其实最具威胁，不妨先用三十六路打狗棒痛打之。

****

战胜后三人告别，却又回来，给了一枝サインボール一鬼临亡前谈什么：“深遂的底，怨念之花盛开在竹林，要在竹林捕捉‘龙’。”“龙”？莫非是“龙山”?! 众人急忙赶往龙山先生家，他尚且无事，而此时大地震动，一巨大的妖怪轰然前来，竟是九角！难道等等力之战他还未死？九角说：那时他确实死了，但只是人的一部分死亡，但三百年来九角家的怨念又催醒了他。他的身上散发出强烈的气。

第十七战 龙山邸竹林 九角倒

九角（LV26）（950、216＋30、235、25、49＋10）

殴りつける（100、14、1）

鬼鸣念（60、16、5－5）

虽然九角还是那个九角，虽然还是那样强，虽然他的鬼鸣念还是带有四种辅助效果，但曾经沧海难为水，这次再不会如上回一般艰苦了。将众人排成扇形位置，行动力较低但能力较强的醍醐、柴暮托在前边，占得先机后一涌而上，用带有气系的武技对付，应该能在三回合中结束战斗。

****

九角被再度打败，他向着绮丽的满月再看一眼。美里惊呼“九角先生！”他要美里走近。“多么华丽的繁星。快要终结了，人的命同样这么……不，我能再得到力吧。阴阳间的巢构，天底汹涌着欲望之涡。因而，记住前世、现世、阴与阳从同样的地方产生，真正的恐怖将从此开始，马上就是安息的时候了。重要的东西好好护住吧，哪里有这般对人充满着爱心的女子。”说完回复为人形，让绯勇保护住美里，自己先行一步，在黄泉路上等待着，随后消失，设入黑暗。小蒔说为了这人已牺牲了太多的人，美里感到一股大力催醒着她体内深藏着的意识：“我们见面的时间错了，好好安息吧，九角。”龙山说九角此来是找寻安息之所，但其所得到的力究竟为何，众人困惑不解。“时间已紧，眠在东京地下的大力将要解放，为了将此力入手，东京地下将被毁灭治尽。为了地球的未来，尽力战斗吧。”

空中烟月悄然无声，夜色平静，正自孤单而漫长……

第十六话　魔兽行·前编

新宿区路地里。几个不良少年正在追着一个少女，恰被一少年遇见，两人却本就相识，少年叫雾岛，少女叫舞园。舞园为把雾岛卷入此事而感抱歉，雾岛表示本该这样，二人一同离去。

京一让绯勇看一本写真集，“现役女子高中偶象舞园さやか，被称作平成歌姬的实力派之超美少女！”才读高一。她和我们同年级女生相比，就像灯与日，不，就像与灯笼与吊钟，不，就像盆与正月相比。”正在绞尽舌汁之时，却中了小蒔一拳。京一怒吼：怎么你一出现就要打人？小蒔问京一是否是舞园的 FAN，并也大赞其可爱，又问绯勇是否同然，回答是后，京一大有同道之感：想不到绯勇也喜欢女色。美里说她欣赏さヤカ的歌，听她的歌能使人心安气畅。京一说曾有重病人因听さヤカ的歌而突然能站立起来，醍醐认为歌对人有治愈能力。美里说若能得到这样的人成为仲间，必定使我们更为强大。京一自言与她命运相结，他要保护如此可爱的人，并决定去与さヤカ见面。小蒔问去哪里见面，又说京一不是要和大家一同守护东京吗？京一喏喏。醍醐“这个容易变质的家伙。美里要去犬神处交报告，绯勇同去。犬神认为美里难得会迟交报告，问是否有什么烦恼的事并向绯勇暗提上回那事，说沉溺色恋不好，人心易变，能够保持爱的人才值得考虑，要谨记在心。又提起里密正在研究八岐大蛇，说蛇、猫等都是有灵性的动物，要加以重视。美里对犬神神话深思不解。校门，京一问美里为何神色不对，是被犬神说教吗。众人几番发问，她才回过神来，说没什么，让大家快走。

新宿车站前众人感到凉意袭人，将近冬了，小蒔说马上要由吃面的季节变为火锅的季节了。京一却嘻皮笑脸地“现在的风正把那位小

平静的地面下翻涌着火热的熔浆和野兽蠢蠢欲动的鼻息。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之·魔兽行·前编

姐的裙……”醍醐将他拉过来，他却要和那位小姐聊上几句，因为“世界和平相处”。美里担忧地说：“这个男人以后说话得当心些。”提起九角那一句“真的恐怖从现在开始”，众人皆感迷惑。但醍醐充满信心，说过去的事不必担心，只求早日回到日常平静生活。京一却突然往一方向跑去。要大家追上，还说是野马脚力的决胜。听到少女求救，京一说听到少女遇难必须相助，并由他全权决定，众人上前。京一向那些不良少年道：“乡下人，知道我是谁吗？”不良问他，他便说：“等着，台词来了，张大耳朵听着。新宿，真神的猛男——使用超神速木刀，蓬莱寺京一，就是我！”醍醐亦自报姓名，不良们听说过他们的名字，说回去找一叫“带胁”的人，京一说他们是回去找大将哭诉去了。又问那“杂鱼”是谁。不良少年叫他不要后悔，京一说再让他看到，定斩不饶。被救少女出现在众人面前，“啊！这个微笑，这个声音，真是——”就一为见到舞园而惊讶无比。雾岛上前插话，京一却神色严重地质问雾岛是舞园的什么人。回答是舞园的同级生，文京区凤铭高校一年，雾岛诸羽。众人互通姓名并一块到面馆，京一不住讨好，小莳说他连鼻涕也快流出来了。京一大叫再这样就叫你死！小莳相对地说：决一死战吧！京一又给舞园的面放了太多的盐，小莳评为“能吃得下去的人还不存在世上呢。”雾岛对京一方才拔刀相助的气魄异常佩服(醍醐：“不，那只是自信过剩)，他在用西洋剑，对京一能使用木刀而甚感钦佩。小莳大为惊讶，醍醐让雾岛考虑清楚，要对人生负责。雾岛不解，问绯勇尊敬京一难道不应该吗，他要成为和京一“一样强的人”，并一口一声京一前辈，小莳捧腹，舞园亦喜。京一神情严肃地问雾岛是否知道带胁是何人，令二人大惊。雾岛说带胁新已是中野界有名的不良头目，也是舞园的狂热 FAN，声称要使舞园变成他一个人的，便派人到处狙击舞园，雾岛表示他也喜欢さヤ力的歌，因此要保护她，受到小莳的夸奖。京一“当然了，是我的弟子吗。”小莳叫到：“什么时候成了你弟子了？”京一怀疑带胁是否持有力，醍醐认为不能排除这个可能性。舞园说自己似乎也持有一种异常的力，能用歌声治愈病人，并问绯勇这是否正常。京一说这里人都持有力，只是全及不上他京一而已，雾岛大为惊讶。醍醐表示他们的力是为重要的东西而战斗，京一决心找出带胁。在新宿，京一感叹人多，雾岛问绯勇是否爱自己的街，他自己就是如此，要用自己的力量保护自己的街。小莳说雾岛与京一确实有点像，京一也要用自己的力量保护……京一洋洋自得，小莳又接着叫道：自己的欲求！舞园说她热爱人类，小莳却说京一讨厌有很多人的地方。京一：“说得太多了！”并说这样会让さヤ力误解的，小莳却说さヤ力用不着误会。此时众人见到带胁，带胁要雾岛别把别人卷入，又说舞园越来越可爱了。不要碰さヤ力！雾岛叫舞园躲在自己身后，带胁无耻地说：我的女人不能碰吗？京一出头干涉，又欲亮出自己身份以“震惊四座”，带胁却说：知道，不就是真神的傻瓜蓬莱寺、巨汉醍醐、假小子樱井、生徒会长美里——好漂亮的女孩，转校生绯勇么。”宣称自己非常宽大，这回就让众人走，而下一次决不会放过雾岛，京一小莳二人为自己得到的新外号而大为恼火，告别时让二人千万小心。

第二天，杏子冲入问大家昨天是否见过舞园，并说大家太过残酷不让她参与，说这段日子太平静，她有劲没处使，“现在新的威胁来了，更大的，绯勇手不要抖。热血沸腾，兴奋迭起，青春焕发。”醍醐让其去丰岛区文京、中野一带调查，她雀跃而去，又叫众人别忘了把舞园介绍给她。在校门。高见泽突然来到，说有大事件，但只是“大事件大事件”地叫了半天方才讲出，雾岛因身受重伤而被送入医院集中治疗室，意识模糊，连呼京一之名。众人急忙赶往病院。在找岩山院长时美里感到有着异样。岩山叫众人快躲！头部有异物叫声。看到众人无事岩山非常高兴。特别是京一这“可爱的少年”可不能死。雾岛身心似被邪念侵入，要经二、三天治疗就能好。舞子说送雾岛来院的是黑发，穿制服，袋中怀刀的人，就像京一。众人看望雾岛前，岩山忽然提起了“八岐大蛇”。《古事记》里有大蛇的记载，其八首之口能吐出八色云气和毒雾。而雾岛身上有深而大的裂伤，医学无法判断，似是一种可怕的怨念之毒。而刚才在众人头顶出现的就是大蛇的思念体，众人猜测是带胁得到了大蛇之力。雾岛带伤走出，要去学校救さヤカ。带胁已带人去学校偷袭，拜托大家一定要救她的命，否则……症状恶化，昏迷在地，岩山让舞子立即准备集中治疗室，众人心怀担忧而赶往风铭高校。

到达后，美里感到有一股强烈的憎恨之气，偷偷上去后正遇见舞园(千万要选择不出声地上楼，不然……)，她让大家快离开这里，但已被不良们包围，并说带胁正在屋上等待，众人为能直接接触带胁而上屋顶。带胁说凡是阻碍他的人都得死。舞园说雾岛是护卫着自己的伙伴，辛苦时、悲伤时总有他在身旁陪伴，她坚信雾岛能复原，众人让舞园放心，带着友情与正义之心冲上前去。

第二十八战　风铭高校屋上　敌全灭

手下(LV20)×4　[280－284、(151－158)+36、91－94、18、2－9]

ナイフ投げ(45－6、2－2)

手下(LV22)　[320－328、(164－166)+10、132－137、18、13－17]

脑天割(60、5、1)

手下(LV23)　283、171+8、145、18、3

喧哗フルック(50、6、1)

蛇击(75、5、2)

蛇睨(45、7、1)

本关只是过渡关，虽然敌人的能力相当不弱，但我方的主将醍醐、紫暮、京一及绯勇的攻防能力应该都已超过二百的临界点。远近攻击配合，并注意不要陷入敌人包围圈后无多大问题。

***

得胜后，带胁却变身为大蛇，说自己是伟大的凶神，名叫 YAMADA・ORCHI(IORI 何在?)，并念动咒文；雾岛却出人意料地于此时赶来，舞园因为雾岛为她受伤而深感抱歉。雾岛说这是我们的约定。带胁叫道：“スシノオ，你要和我抢夺巫女テミナタ吗?”岛体内的潜在能力终于觉醒。

第二十九战，凤铭高技屋上 带胁倒

鬼大(LV25)×16　230、103、167、16、46

邪念(140、12、1－1)

带胁(LV27)　(556、208、206、30、52+4)

八色之云气(90、8、5－5)

かぎりつき(100、5、1)

“变身等于加强”这个所有游戏的惯例在此又被演习。鬼火分布在四周，因其技带有诅咒效果，所以应先加以尽可能的剿灭，但注意勿用火

流光飞舞的年轻时节或者花团锦绣，或者未曾感觉到身周已风雨满楼。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之

魔兽行·后编

系攻击。带胁可能会在出手第一回合将某一角色封住，但因此关地形所限，在接下来的一回合中，依靠气系的攻击和方阵定可将之斩获。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

大蛇倒下，回复为带胁，他不信自己与大蛇融合的不死之身也会灭亡，并痛声叫着"憎恨"与さヤカ的名字，兽妖将会围困他们。京一："带胁，去往往生吧。"众人离去，但对于带胁所说的兽妖却不明所指。舞园感谢大家救她，并说若有用得着她力的时候就去找她，京一说明天就会。雾岛这时因伤口出血而倒地，雾岛为众人还要送她回医院而过意不去。醍醐让她快回去。院长还会说他可爱，小莳叫他别逃，众人离去。

但，校舍的空间仍然飘荡着带胁（大蛇?）的笑声，其并没有死！（大蛇余情请在《外传·秘剑行》中寻找）

第十七话 魔兽行·后编

丰岛区，池袋，有二人异常地发出了兽一般的吼声，将一中国青年围在中间，嗤嗤鼻息象征着渴望饮血噬肉的狂野欲望。"想要我的命吗，没那么容易。"中国青年嘴角含着自信的微笑。

"九天应元雷声普化天尊、百邪斩断、万精驱灭、雷威震动便惊人——！！活动——！！"

"附在你们身上的怪物已被消灭，下次醒来后就会忘了。人变成兽，究竟是为了什么原因?"一个红发人站在月下，青年却已不知身在何处。

杏子又大惊小怪地跑入教室里来，却是上周让她调查的情报。从丰岛区中心、中野、文京频发特殊事件，池袋界中心的广大地区，有人产生突发性精神障碍，发生了大型兽袭击人的猎奇杀人事件，被害者全为男性，且都是舞园的 FAN，似乎像是带胁所为。电视上放映过几次。池袋东口方面走着的人突然发出异声并陷入狂乱，袭击他人，警察与医界人士都无法解明原因。发狂之人事后回忆自己身体的内部好像有一种异声呼唤着自己，于是就本能地伤人。醍醐说使人成为兽的力看来是与带胁有关。欲望的持续，就会导致走向反面。良智底下隐藏的是什么还是秘密。众人觉得灵的变异是里密的专业，决定放课后去找她。这时玛利娅用广播叫绯通去职员室，京一为节约时间而一同前去，要用其舌辩早点结束谈话。玛利娅问二人是否有什么事情瞒着她，文京区高校发生的事件已传入她耳中，她知道他们已接近危险，平稳无事的高校生活就要断送，让二人想想自己的进路，要小心。

放课后，京一感叹一日复一日，小莳也埋怨教科书越来越厚，京一又要叫大家去吃面，美里提醒他放课后要到里密处，小莳说是不是京一睡得太多，脑子闭塞了。几人到了灵研室，里密叫"绯勇くん、京一くん"令京一毛骨悚然，说她的笑声令背脊发凉。里密说她集中了智慧之精灵的恩惠，你们所有全部知识是不能明白的。里密已知大家见到过八岐大蛇，并说很可能是一种恁依现象，带胁其人用很强的"念"用大蛇之灵恁依。恁依是一种他灵的存在，借由人类而转移的现象总称，一般只是动物灵的恁依，日本最有名的是《狐恁记》中所记载的。里密说象带胁这种能自由操纵恁依物的被称为恁依师，也即平安时期活跃着的咒术师。恁依师周围经常有动物之灵飘浮，在它们喜欢的时间，喜欢的场所飞来飞去。丰岛卷动着强大的怨念漩涡，京一表示要从丰岛搜出隐藏的恁依师，里密让众人小心，只要意志力坚强也不怕恁依师，但感情丰富之人却容易为异灵进入，要不想死就得保持平常心。

众人想去池袋搜寻，此时却见雾岛前来，京一盛赞其礼仪充足，不愧"为师之徒"，小莳说：真是，就是师父也没这么礼貌。雾岛已痊愈。为上次的事感谢大家及京一先辈，小莳说其得了"京一先辈病"，醍醐说受伤尚可治，这病就无法治了，小莳让京一不要毁了少年的梦想。雾岛问大家去哪儿，当知道与带胁有关也要同去，要为上次舞园受伤之事而担负责任。

在池袋，小莳提起池袋的面馆，醍醐立刻提醒她大家不是来玩的。一语未完，果然出事。京一说要吃好吃的面后再去找恶党。美里感到有一股强大的邪恶气息笼罩着这条街。众人同量了行止后去杂司之谷灵园。美里忽然害怕地叫了绯勇一声。却是害怕绯勇被恁依，然后说是自己过敏了。此时有一人出现，并邪恶地说着要从哪个部位开始吞噬众人，许多被恁依的邪灵全部出现，此时天野冲来让大家快点跟她走，说这里是他们憩息的场所，要带大家到安全的地方。众人随她跑到了南池袋公司，她跑得非常快，头上有股气。天野说当记者的人为抢新闻所以脚程特别快，美里觉得她样子有些奇怪。天野说刚才灵园那些邪灵不过是欲望的产物，使灭亡之道加速，现代文明即将终结，接下来将会迎来新的混沌世界，相应的是持有兽性的人，为了生，为了纯粹的目的，杀戮、抢夺，然后，吞食。这就是人类的本能本性——这个世纪末，人类将被兽性统治。天野说要知道真相就跟她走。将众人引到鹿岛区一处废屋，被许多恁依者包围，到处皆是血红的眼睛。天野发出男人之声，说这里是兽的巢穴。现在到了他可爱的兽群进食的时间。

第三十战　丰岛区废屋　敌全灭

猫恁者(LV27)×4　(332、152、131、18、12)

平手打(165、6、1)

轮恁者(LV20)×4　(254、118、91、18、16)

投石(65、7、3－3)

狐恁者(LV27)×4　(313、132、121、18、12)

ロキツーケ(75－5、1)

虽说此战是敌方"进食"的时间，但真实情况并非如此。凭借阵中几员大将的超强能力。应该可在一上场就剿灭敌人一半，随后只需注意各仲间所处位置，不要太过突前即可。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

打倒全部恁依者后，醍醐三人身体有些异常，那恁依在天野身上之人声称要带众人去兽之王国，随后天野昏去。到了南池袋公园，天野醒来得知自己被利用非常内疚，她不知恁依师正体是何人，却又想起一人，丰岛狗狸沼高校三年级火怒吕丑光极有可能即是，而带胁亦或许受其控制。众人不明白他目的何在，这件事背后存在着异常的力量，莫非仍然是"鬼道众"遥遥凌骂着？对抗命运的只有力，天野坚信众人不会被之覆灭。但这时京一、醍醐、小莳三人却被恁依。一中国青年前来，说自己睡中被吵醒，雾岛亦认出他是曾经帮过自己（送去医院）的人。他看出众人身上的恁依兽，说人在疲劳时易被邪灵侵入，念动咒文，将三人身上的恁依兽驱除。他自我介绍是台东区华月高校三年级刘弦月，众人说他带有口音，他说自己是土生土长的标准中国人，因初来日本是先到关西，所以带上了那

我们必须随时注意自身，外界的尘粒如水银泻地一般渗入我们的本性。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖 龙脉编 之 魔兽行·后编 饿狼

里口音。众人自报姓名，当介绍到天野时，刘却有些异样。说在年纪大于自己的女性面前……然后大笑岔开。雾岛说京一与刘都是他的救命恩人，恳求绯勇与京一让其加入，京一略有醋味。刘说这里周围被怨念席卷，天野亦说这里护国寺、本立寺、杂司ケ谷灵园一带，墓地很多，恁依师就利用亡灵的怨恨为之役使。施行恁依术要有相应的地形，而东京拘置所——二战后59名战犯被处绞刑的场所就在附近。天野说战犯很少能令人同情，但被处刑者却都是C级战犯，依从法律，为国而参加战争，是尊从上级命令的忠实军人，但却被绞死为国的理念化和强烈的怨恨，因此那里极有可能便是放出恁依物的中心，众人让天野再去调查情报。

来到东池袋中央公园，美里却又有异常感应，似有一股沉重的悲痛流入胸中。火怒吕出现，称自己为绝代的恁依师，为大蛇灵力不足以杀死众人而感到失望，并说这个世界将要终结了，残余的人类被曾群吞噬。利用混沌御世，而王者就是他!

第三十一战　丰岛区东池袋中央公园　火怒吕倒

狐恁者(LV30)×7　(332、152、161、18、12)
　ローキック(75、5、1)
猫恁者(LV40)×6　(318、132、141、18、12)
　平手打ち(70、12、1)
蛇恁者(LV30)×5　(254、118、121、18、16)
　投石(70、10、3－3)
火怒吕(LV35)　(724、188、211－12－21、56＋86)
　·恁物降、狐(60、10、3－3)
　恁物降、狸(60、10、3－3)

本关真可谓是磨牙吮血，杀人如麻，敌人超多，位置密集，所以用范围型技可大幅杀伤。但一旦敌方行动，己方想要保住同伴不失却也是难事。需要多准备些状态回复的药品，或者大力保护好美里，舞子。不然，虽不会失败，尸横遍野的样子也不好看。

又一次挫败野心者，美里说这人倒下了，但这人背后，人群之中因被解放而飞去的动物之灵却非常之多，然而谁能感觉到呢？小莳也说在这条街上走着的人谁会注意到这种事的发生。刘肚子饿了，小莳嚷道：我也是，我也是！刚才肚子还叫着呢？刘知道池袋有家面馆，京一说快去那个美妙的地方。醍醐叹道没想到结局成了这样。三人怕面馆关门，匆匆跑去。醍醐仍沉思不已。

而火怒吕却被一不知名的人所杀……

第十八话　饿狼

"三人全都在吧。这回是你们三人的工作了，看准下次的目标。"桌上放着京一等四人的照片。一个大汉大笑道："这就是下一回的猎物了？"一长发男子："这个制服……新宿真神的……"一小个青年："标准的高校生。……那么任务的内容？威胁程度是否打伤他们？"长发之男："还是叫他们一生都呆在病院里？""不！命令的内容是——抹杀。使出全力，必须把他们连根铲除。"

"嚓！"的一声，桌上的四张照片被刀光吞没。

放课后，美里要去体育仓库准备生徒会活动，天已凉，快要冬天了。她要绯勇和大家一快回家，小莳插嘴说不毛的友情是多么深厚，读了一天书，和伙伴们一快回家是快乐的。京一以为再提吃面的事，激动地握住小莳的手。小莳让其停止无礼举动。醍醐说小莳又在想着吃东西，小莳叫他别把自己与京一此辈混为一流。杏子"像忍者一样不出声地登场"(京一语)，并狡滑地想问绯勇借钱(10元？50元？500元？)，京一叫绯勇别再给她钱了，杏子为表"感激"说这次免费赠送一个新闻：昨夜墨田区住宅街发生开火事件，似是暴力集团内哄，警察出面制正，流弹击中无辜之人，死者却是前建设大臣。小莳为被流弹误杀之人感到伤心，但杏子却是在说谎并说是偶而一回。前建设大臣在现役时代就被怀疑渎职，收取建设会社的巨额贿赂而被肃正清查，开火事件实际上只是大臣被暗杀，这种手段很可能是有大的组织在背后策划。小莳为日本有暗杀集团而感到惊异，说只从TV漫画上看到过。杏子说古代中国，罗马帝国，古代大日本伴随着权力的必定有暗杀存在，而在这个贿赂与暴力横行的世纪末东京，迷之暗杀集团的存在没什么不可思议的。小莳说杀人不是犯法吗？杏子评为"认为犯罪的都是坏事那只是幼稚园儿童的想法"，暗杀是恶的这条定义在历史上已有数次被推翻，比如说幕末的组织，新撰组——从幕府立场看，他们是英雄；而从反幕势力，尊皇派的立场看，他们就是具有威胁的暗杀集团。正义、大义的敌人被暗杀，是否该称为恶呢？京一却表示"我们只是高校生，不要说与我们无关的话。"杏子让其听下去，他几番插嘴方在醍醐的干涉下住口。美里猜到这暗杀事件与力有关。事发现场有血迹，但不像是枪弹所伤，而似锐利的刃物。从现场残留的衣服残片调查象是学生服。杏子说在暗杀事件后躲藏着权力，财力，知名度的背景，小莳说像上演了时代剧，需要正义之昧方。但美里认为不管多么邪恶的人都有生的权利，死并不能单纯偿还生时的罪孽，随便夺走人命是不允许的。杏子要去调查暗杀集团，醍醐制止她，那实在太危险，杏子却毫不在乎地去了，令众人非常担心。

在校门口又遇上了藤笑，其红着双眼，经几番追问后才说是エル不见了。今早她要喂エル进食时发现小屋一面墙上有血痕，而エル却已不见，找了一天都未找到，大家愿意帮忙。京一说エル是他的救命恩人(参看第五话)，一定要找到。在白髦公园，藤笑说自从上次事件后，一次也没来这儿散步。众人分析エル可能是卷入了昨日大臣被暗杀的事件。大家纷纷安慰藤笑，她要回去取医药箱，万一エル受伤可替它医治。大家分头寻找，京一与藤笑一组，绯勇和美里，醍醐和小莳各为一组，约定8点在这里集合。绯勇二人在公园四处寻找都没找到，时间却快到了，回到约定地点，醍醐二人也已回来，但京一二人却不见踪影。醍醐抬头看见今夜满月高挂，但月色殷红似血，不由为京一担心。

无边夜色之下，京一二人来回寻找，エル仍然不见，京一说一定会找到的，让藤笑放心。在一座建筑物里，听到了狗的悲鸣声，寻声而去却正是エル，藤笑对京一非常感激，二人刚要回去，却有异声响起。京一叫藤笑抱着エル快点，下楼，让躲藏者快些出来。一个叫作八剑的长发青年拔刀而出，说是用饵钓上了大的猎物。本来想把エル当晚饭，现在却要京一受死，让其见识鬼剑ポーヤ。京一被伤，让藤笑快逃，并缠住八剑。刀光掠过，血色圆月下一柄木刀斜斜飞出，没入无边黑暗……

一叶一草的枯荣总能引起多情人的感触，人类的爱心就是永恒。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之 饿狼

教室里，京一已失踪了五日，众人忧心似焚，而藤笑也不见踪影。醍醐进入，有话对绯勇说，并要其到屋上，让他看今早在家门口拿到的一封信，上有京一的照片，被划上了个红叉。“今夜25：00——帝释天的膝元，地下刑场设置以待，醍醐雄矢，绯勇龙麻，美里葵、樱井小蒔，以上四人必须来，保证那个女的无事。”醍醐说他的推断是对方用藤笑作人质，却不知身藏何处。但这时美里，小蒔都偷偷听见了，众人为京一感到害怕，不信他会死，小蒔痛哭着跑下楼去。醍醐要追，绯勇却抢着前去，。在楼道间追上小蒔，她满面悲容，谈起大家在一起的情景，京一每一次的谈笑，每一个曾被认作油滑的笑容如陈黄色的相片，幕幕回放着，阵阵刺痛大家的心。小蒔泪流满面并大声叫道：“京一没有离开，一定还能再见到他。”决心今夜去找，并为他默默祈祷：马上就会回来的……究竟是在哪里，快回来呀——

众人为京一祈祷，并商讨其后的行动。“帝释天的膝元——单纯讲就是葛饰的芝又帝释天地下刑场设施又指什么？醍醐猜测是否指深夜无人的地铁站，但具体含义众人却想不出。校门口，醍醐让大家先行分散，小蒔叫美里一同回去，但美里仍在深思那封信的意义“为什么说是为我们设下地下刑场？”“死亡宣告吧？”醍醐说，敌人的目的是将京一及我们几人处刑，也即受死，看来是暗杀集团所为。众人商量是否要找杏子帮忙调查，美里为其担心。此时见到杏子，大家想瞒住她，她已探明了暗杀集团的大体的轮廓。葛饰区的拳武馆高校发生了怪事，杏子推测这所推扬武道的学校暗中有什么秘密，是日本里社会的影之支配者，最强的暗杀组织！为私利私义，借着仁义与忠实的名义，裁决社会之“恶”。杏子发现众人神色沉重而且悲痛，告别时突然说了句莫明其妙的话：“带上那笨蛋快点带回来吧。”几人自言坚信五人能一起回来，装作心情轻松，醍醐说今夜将会变得异常漫长。

幽暗的房间里，藤笑喝问京一及エル怎么了，一名手下说已被八剑之手送到那个世界去了。藤笑认为他们在开玩笑，并警告要杀死他们。几人在等着一个叫壬生的，片刻壬生进来，让几人说话小心点，并对他们直呼八剑之名而恼怒，说应称为八剑指挥官，他却不是八剑部下，说自己的命令是馆长所发。“杂鱼们，去睡吧。”壬生将几人揍晕过去，说是准备运动，对藤笑说他名叫壬生红叶，割断了绑住藤笑的绳子，说她不是他们的目标，牵连多余的牺牲是无能之辈所为，叫她把伙伴叫来。藤笑表示京一是她的同伴，要守信用，二人一起回去。壬生说他不知道京一的情况，但很希望由他下手结果京一。藤笑听到エル叫声，抱来一看脚上包着伤布，她问是谁为エル疗的伤，壬生说任她想象，她却说八剑和他都不是这样的人，壬生默然并放走藤笑。

葛饰区地下铁路。小蒔再次鼓舞大家，保持必胜信心。此时遇见藤笑，壬生亦在其后出现，说来的四人毫发无差。醍醐问其是谁，为何狙击众人，他说：“可惜，我没有回答的义务，醍醐问他是否拳武馆的人，他默然片刻后说醍醐值得赞赏，但杀死四人是他的职责。藤笑却叫众人不要与壬生相斗，说他不是真正的恶人，壬生却不愿听诸多废话，要必杀四人，问他们是否不要京一活，并要将他们带去同样的地方。

第三十二战　葛饰区地下铁路　壬生倒

不良（LV24）×13　（352、202、161、18、12）

喧哗フック（70、4、1）

壬生（LV26）　（280、198＋104、191、24、25）

月牙（60、4、2）

升龙脚（70、5、1）

本关是对玩家排兵布阵的一个考验，一开始将左边的不良用带有麻痹、睡眠或魅了效果的道具及技封印起来，逐个消灭，并且全队往后撤，留醍醐紧紧垫后，将其它敌人吸引过来。然后依法炮制，若有足够的实力及信心，也可将敌人全灭后再打倒壬生，醍醐、绯勇作用在本关异常突出。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

壬生被击败，藤笑关怀地问他怎样。壬生说他应该杀了众人的，但现在却无法完成。美里说他对众人并无杀气，壬生说被看穿了，实际上京一本该死在他手上，所以一试众人的实力却得到了完败，而心情却异常轻松。醍醐问他“试”是什么意思，他说为裁决恶光通过法律决不行，所以要依赖拳武馆，如果他们只是普通的高校生，裁决也就不存在了，这次任务已经失败，他要回去请馆长降罪，叫众人快点离开。醍醐警觉到这里另有其人，八剑出现，并取笑似的说壬生是拳武馆最强的格斗家。藤笑一见到他便喝问把京一怎样了，他说自己已将京一“猎杀”，并且说鬼剑パーヤ又要感到快乐了。一巨汉武藏山太一来到，说壬生败给普通高校生是羞耻，八剑说壬生杀气已失，是想逃，还是想放弃任务？壬生：“你们两个是什么意思？这件事分明与馆长意志相反，不知是什么企图现在要回去向馆长报告。”八剑：“很难了。你将死在这里，叛徒壬生！”武藏山：“你将八剑的部下击倒并放走俘虏，想放弃任务就此逃跑？”八剑：“拳武馆铁定局中法度为背叛者优先制裁，制裁，即死。”众人欲为壬生辩解，壬生全不领情，要绯勇离开（怒），“想死吗？”小蒔说：“我们不会死，绝对要为京一报仇。”八剑说众人很有勇气，但谁也别想逃，他们的任务便是将剩下的四人及叛徒一名抹杀。武藏山得意之际差点透露出副馆长的秘密，被八剑喝止。壬生说将重要的任务托与他们这种无能之辈，也表示副馆长无能之极。八剑要先杀绯勇，并催动鬼劲。壬生抢先挡住，用其发劲制住鬼劲，两种同类的劲力相克，但壬生仍中八剑之剑，他要用自己生命代众人而亡，这就是他的忠义。

八剑刚要动手，突然一处玻璃破碎，ポーヤ折落，插在了地上。“鬼劲是用杀意凝成的阴之发劲，二人静静听着。八剑，鬼劲之技是从丹田蓄起杀意，在经脉间流转几轮，一气发出制敌于死角的放出之技，这种技术已被我识破。”随着那如往常一样“自信过剩”的声音，京一缓缓走出！众人悲喜交集。京一向壬生表示感谢，八剑觉得不可思议，京一明明已被鬼劲吞噬，却怎么不死。壬生说现在任务要倒转过来了，八剑仍然顽固不化。

第三十三战　葛饰区地下铁路　敌全灭

不良（LV24）×15　（342、182＋8、181、18、12）

喧哗フック（75、6、1）

武藏山（LV28）　（620、2118＋84、231＋44、12＋2、6＋4）

地狱张り手（60、3、1）

首捻り（65、12、1）

根け流レ（70、12、1）

八剑（LV30）　（481、180＋132、205、18、6）

剑摩、鬼劲（70、12、1）

受け流レ（0、0、0）

咒剑、阿修罗（90、6、3－4）

人生时刻会变为风雨危崖，无意的一步有时偏偏陷人沉黑潭底。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖 龙脉编 之 饿狼 阴阳师

坚毅的目光，笔直的背影，冷硬的表情后面涌动着温暖的暗流。

本关与上关相差无几，但多了京一、壬生二人应该比上关轻松少许，依然利用上关战法只是要注意八剑的“咒剑”带有的诅咒效果。

八剑不信自己会落败，壬生对他说就是被称为“拳武”的人也要受到往生际的束缚，武藏山将一切责任都推到副馆长和八剑头上，以图活命，但被八剑杀死。京一说其可怜，不肯承认自己的失败，一生都将成为一只负伤之犬。八剑仍在催动鬼劲：“我就这样死了吗？我能有肯定自身的强，因为我与你（壬生）是一样的人，蓬莱寺京一、醍醐雄矢、绯勇龙麻，你们所处的最终和我们也是同一穴罢了。这个世界马上将结束了，将变为常世的炼狱，这对我来说，是多么合适呀。”壬生说：你想逃脱吗。背叛拳武馆，将要一生受到追杀。八剑说他经过选择，要去往新的时代，当人们看到“修罗”之日，也即他欢乐之时，“和我同待来日吧。”大笑着消失。壬生对众人说没有追的必要，被称为拳武者的生涯，是无法逃脱铁定法度的，其只能等待死的制裁。

墨田区，白髭公园。京一感叹终于结束了。藤笑为京一而真的担心害怕，请他不要再受伤了。京一说：“我有这么简单就会死吗？”并问众人认为他死时有否伤心，有否为他准备葬礼。小莳质问他为何这几日行踪全无，他嬉皮笑脸地说：因为有很重要很重要的……醍醐要其闭嘴。壬生要回拳武馆，向馆长报告。醍醐问其就这样置身于暗杀的生涯中吗？壬生说：“不然怎样？我是除杀人无他能力的人，对于生活的道路一点不知晓。为了钱，为了保护自己，这就是我的真正生活。”并问绯勇是否因此看不起他，当绯勇待以友好的态度时，他心里感激但并不表露，只说不用如此感伤，告别前说最后能与众人相识而感到非常高兴，从现在起，他将为别人而战，而不再是狭隘而的自分自身的战斗，随后转头离去。美里说壬生为了信念，不顾赌上自己的性命，是真正的强者。众人回去，京一又嚷着肚饿，要去吃东西。小莳说大家为他担心这么久，这人仍是这样，真是冤枉……

山上，一人匆匆跑来。“冒渎拳武馆的人，死吧。”八剑不屑地：“马上就要开始我的时代了，一定要活着。”但被人袭击。“怎么了，我，我给人骗了！我的时代……我真天上的居场所。”

你这个小辈，以为真能得到修罗之道吗。你已失去了作用，得准备新的走狗了。哼哼哼。看到黄泉路之果吗？弦麻，你走着的路上，修罗狂喜的神彩……”

第十九话 阴阳师

新宿歌舞伎里道，京一要一白衣男子与其再一次胜负。那人说京一钱包已经空了，他也想再赌，但没精神了。京一怒吼着道：“把从我这儿剥削的全还来吧！”白衣男子说京一还挺自信，京一说还未知鹿死谁手。开牌后，京一不由大叫：“又是五光！不可能的。”白衣男子让京一守住赌约，没钱了可用其他东西代替，京一输得脱去所有外衣。

闪光灯亮起，一穿风衣的女人阴森地笑着，为拍了张好照片而得意不已，对着夜空之上凄凉的圆月：“下一次看你怎么死。”笑声震动长夜下无数黑影。

放课后美里说最近京一老是缺席，小莳让她别担心，他会“照顾”好自己的，醍醐却不认为这样。此时京一带着一脸晦气进来，小莳问他为何换了衣服，众人一见都非常吃惊，美里问他穿夏天的衣服不冷吗，醍醐提醒他别感冒，京一有苦难言，说刚才在家睡觉，所以才会这样。小莳让其不要开玩笑，他却怒喝道自己从不开玩笑，醍醐奇怪其为何如暴躁。京一终于说出，昨天在歌舞伎町徘徊，一个白衣男子与他赌花札，他认为自己钱包中的东西“太过寂寞”，就与人赌了。“但，那个死家伙，肯定是出老千！十回中五光三回，四光两回！?”所以输得连衣服也被剥了。小莳说其自作自受，京一说对手是欺诈师，而他是被害者。小莳评论贪图金钱，接受这种胜负本来就不好，并问绯勇是否同意，京一情急下用手去捂小莳的嘴，小莳叫其脏手快离开自己的嘴。杏子进来，似乎很神秘，说新得的这个情报可以把众人笑飞，并问京一是否愿意听。京一感觉有些不妙，喝问那时杏子是否也在，杏子笑不可止，并道出京一被剥光衣服后的丑状，众人大为惊讶。美里让其注意别感冒，小莳说他这段日子得穿夏装上学了。京一大嚷那是个意外，他要血债血偿，杏子问其可把得住手？醍醐说绯勇通习古武术，通过锻炼能强体提高视力，让京一也将手练得巧些，京一恨声不已。小莳也起哄让绯勇帮京一去买些衣服，京一立刻表示感激；杏子却让绯勇注意身边的钱。杏子谈起这个月内在23区许多男子高校生突然失踪，警察也毫无头绪，但根据她的调查，失踪的人全部都是——今年的转校生，极有可能是在搜寻绯勇，对其不利。醍醐让大家都小心。小莳要杏子一起去调查，杏子却要去日本桥，因今天有大画家画展。京一诧异杏子竟然有这种兴趣，杏子大叫：“屁话！秋月和我一样是高校三年生。”美里亦知秋月みサキ之名，是中央区超有名校私立清莲学院三年，秋月みサキ，被评价为轮椅上的天才高校生画家，画风大胆，柔和，表现离开了现世再现梦的风貌，杏子想保护他，美里说杏子变成京一了，醍醐认为FANS的心理是他人很难理解的，杏子为别人将她与京一混为一谈而大为恼火，京一也不同意，说他喜欢的是舞园。杏子不屑一顾，要约绯勇一块去（同意后），为绯勇也对绘画感兴趣而惊讶，说想不到绯勇还有如此细腻的兴趣。京一要说什么却被杏子先声夺人地喝问几次后不言，杏子：“鼻涕流下来了，鼻涕！”见大家都不太愿去便威胁京一，要将哪张照片贴在学校黑板上，或以真神新闻刊出。京一说其是鬼，恶魔，没有人性，杏子说报纸还要公开发卖，立即逃走，京一大叫。众人走时，京一还在担心杏子真的付诸行动，小莳说这样一来，京一就会在下级女生中出名了。这时遇见里密，亦提到京一丑事，谈京一那样子…阴笑不已，小莳兴奋得问看到了什么，京一让其闭嘴离开，小莳大为得意。里密已得知生徒失踪事件，并有杏子从现场带回的咒符，上面画着异样的方格，其下又有一星，里密说这是九星九宫的表示，是阴阳道所用，作为代表的咒术图形，与被称为《晴明桔梗》的一样。五芒星形状在《ヤーマン》上所用颇多，是人类用来涡卷怨念之香，并论述了一番阴阳学说。这件事看来是有人用神鬼邪力暗杀他人的邪术，可能是由日本古来之超自然主义者，这个咒符就是按照阴阳道仪式所绘，用之留下精神的思念，那人是具有相当程度的修炼者，很可能是真正的阴阳师。里密又问绯勇是否知道式神，式神是阴阳师所用赋与纸片的假想神，依托咒符而生，用??文害人性命。里密叫绯勇小心，并给他一枚维摩符。众人想早点找到那人正体，在路上京

东京魔人学园剑风帖

一冷得直叫，小莳落井下石，说冬天穿T恤，象小学生。在新宿，遇见了アラン和刘，アラン学日本语又进步不少，京一叫他跟玛利学日语，アラン说在地球上的人紧紧相系，他们是来看舞园节目的公开录制，令京一大为震惊。刘说京一冬天穿夏装，倒与阿呆アラン有七分相似，京一让其闭嘴。刘说舞园非常可爱，他就喜欢这样的年青少女，美里说这么说来对“年纪大”的女性很“苦手”?刘支吾而去。アラン大呼小叫地跟去。京一说昨日倒霉，今天又不能去参加舞园的公演，真倒霉，小莳说力会吸取人的幸运。

来到歌舞伎町，一片雾气缭绕，醍醐说这里不该是我们高校生来的地方，京一让美里、小莳快点离开“我们”。此时遇到壬生，他说有人暗中潜藏着狙击他，京一问其是否有“工作”，壬生说没有杀人，取人的生命不必非靠暗杀不可，醍醐同意，壬一说比如高级俱乐部把国民税金如汤水一般使用，私饱中囊，女人围绕，贪污的政治家也存在着，他们拳武馆不想二度干涉政界，以后只想过一般人的生活，美里说这就是他未来的事业。壬生说副馆长的手足已被绯勇他们暗中流放了，而他自己在“工作”前总是紧张感不足，告辞。醍醐问那与京一赌花札之人在哪，京一带众人向内部而去，正见到白衣男子。那人问京一带这么多人是为昨天赌花札之事而来报仇吧，称自己为千代田星神的村雨祇孔，表示今天要一把决胜，如他输了，将昨日的赌金两倍偿还。京一问如他输了，怎么办，村雨说让两个女的依昨天赌约办，众人大骂。他问京一觉得怎样，京一诧异他怎么知道自己名的，而他却一口气道出其余几人。醍醐问其是否与生徒失踪一事有关，他说那都是事实，京一叫其休要多言，快决一胜负。

第三十四战　新宿区歌舞伎町里道　村雨倒

手下(LV26)×16　[350－398、(161－186)+10、151－188、(22－23)+1、(2－9)+14]

　脑天割(70、5、1)

村雨(LV28)、482、62、202、26－2、52+58

　牡丹(50、5、3)

　红叶(60、6、3)

从目前来讲，本关所面对的敌人并不算太强，虽然数目较多，但角色们新悟得的一些范围型技都可大幅杀伤敌人。但若想以我方全员生存的状态获得胜利，就不得贸然让单个角色暴露于敌方包围下。

****

村雨落败后，说自己被大火烧伤(引火自焚)，京一让其遵守约定，接过钱物后又问是否双倍偿还了，小莳让京一别太过份，说村雨不像是坏人。村雨说明天是周六，学校休息半日，让众人放学后到日比谷公园等着，逃跑者非大丈夫，他问绯勇是否相信他，说东京的命运掌握在绯勇的手上，希望众人能组织起来。醍醐问他知道些什么，他却说什么也不知道，希望与大家一起调查，并问绯勇是否知道自身的危机，美里：“那么说来，那个人想阻击的真是绯勇?”他不正面回答，只是让众人依约，说有人等他们。村雨走后，醍醐认为他是个守信用的人，小莳也说他绝非坏人，但却不知他所说的究竟是谁在等众人。

第二天，千代田区日比谷公园，时间尚差10分钟，村雨未来。小莳说村雨大衣上似乎绘着千代田皇神的标志，醍醐说私立皇神高校是有名的难关校，美里提起这里有许多贵族的后代，从幼稚园到小中高，上的都是一贯性的学校。小莳惊问：“村雨有贵族身家?”京一说开什么玩笑，像这种“贵族”岂不令人笑话(恼)。他不理解为何绯勇会生气，问从哪看出村雨家是贵族了。美里认为人不能从外表上判断，醍醐说亦不可轻下结论。京一说村雨是贵族的偏差性太高，却于此时发现村雨，时间刚好。问他鬼鬼祟祟干什么，村雨问他为何总是一股混账脸。京一问村雨是否真是皇神生徒。村雨笑道：“你觉得像吗?”说自己并非贵族，有后台的人都能编入学校，他厌恶皇神这样的作风，所以自主退学了。谈起此行的目的，村雨说要大家去一个地方，醍醐问要将大家带到哪，村雨说不着急，领路者马上就会来的。片刻后，一长发女子来到自称是御门家的秘书芙蓉，芙蓉问人是否到齐，随后就叫大家跟她走，小莳说这样岂非等于强引，芙蓉说已没时间了。众人随其来到中央区没离宫恩宠庭园，这里是以前德川家的狩猎场，明治期间成为天皇离宫，到了昭和就作为一般的公开场合了。村雨赞美博识，说现在所在的是没离宫，又不是没离宫，众人不解。芙蓉给众人写着宿令的符，说这是大阴阳布安倍晴明的守护师晴明桔梗，让众人别离开她身边，要将众人通过时空带到一处。小莳叫稍等。京一要作心理准备，村雨说这是案外臆病，问绯勇是否也要作准备。芙蓉开始施法，众人进入了异空间，像是通过长长隧道，到达后一看，还是没离宫，但空中飘着樱花。小莳惊呼不可能，现在都已近冬天了。芙蓉问能否看到她，只见她身穿长衫，令京一大为赞叹。芙蓉说这就是她本来的样子，以前众人所见的只是主人用咒符所造的幻影。美里说那么这个地方也发生变化了，樱花飘飞，空气澄洁，没离宫不见人影。芙蓉说这是主人所创的特别空间，将众人带去一地，水池波秀，风光绮丽。芙蓉向一人报告已将四人带到。一穿着白色学生服的男子走出，是和村雨同在皇神高三年的御门晴明。京一问其找大家有何目的，醍醐说有一件是与村雨约定的。御门：“一件?村雨的恶癖还未改?”村雨说他只是碰碰运气，想见一见掌握东京命运之人的力。一少年喝止村雨，却是秋月，让美里异常惊讶。京一说他确实能引起女生注意，一定是个色男。秋月向大家逐一打招呼，仿佛老友重逢一般，小莳不清楚四人的关系，京一也说刚才芙蓉小姐如何将他们带至此地仍是一个迷。村雨：“芙蓉小姐?好，我以后也这样叫。”御门让村雨向众人说明，不然会引起误会。芙蓉其实不是人，是御门从安倍晴明那儿召来的式神，鬼神十二神将中的一人，全名天后芙蓉，而御门则是在东方的世代阴阳师家御门家的第八十八代家主。醍醐说看来要狙击绯勇的不是你了，御门说当然，那种为了一点小小的私怒而动用非常手段不是他的作为。小莳问他可知那人是谁，御门说当然，关东以来的阴阳师动静他都知道，像那样善于使用咒符的可能是芦屋道满的直传，阿师谷家的阴阳师弟子。御门又问绯勇是否知道自己身具异兼。秋月说为了告诉众人东京将面临的危机而失礼地将他们叫到这里来。他让众人看一幅他所画的画，却是一条黄龙盘旋在两座高塔之间，是他用力而画下的，象征着东京的未来。美里问这条黄龙是否代表大地之力，而我们是否沿着黄龙的所指方向而去。御门赞其鲜有不知，在东京的某处隐藏着龙命之塔，依靠于龙脉之力，其有两座相同的塔依相对方位排列效果即会加强，于强制一点施设装置，龙脉之力即会喷出于一点，而从龙穴中吸收力的手，便将成为永久的荣光之手。在新宿所建的新东京都厅，协议结果计划决定于昭和61年，而前一年，

浩渺乾坤，几许星灯飘零，寒意偷袭着先知者的心。

东京魔人学园剑风帖

龙脉编之阴阳师

万物之间夹杂着无数挥舞的手臂，能力的进化永远是争斗的源头。

却发现了被解放的古代设计图。太正——帝都时代，当时的军干部等集结高明的风水师，进行极秘研究，"龙命之塔"的建筑方法被缜密地记下，都厅即与之相合。塔在风水学上的分类属于木性质，是依照木从土中吸收水分而成长的理论，龙命之塔要吸收大地之中所流动的被称为有能量的水，是促进成长、发展、文明的繁荣装置，现在的都厅即合此风水之理，为了这个国家的变更，希望她繁荣与发展而建造的。御门说众人一生无缘再听到相同的话，眠在东京某处的双头龙命之塔的起动以及如何取得维持东京都市的龙脉之力的方法即是那些野心之徒的目标。村雨："绝大之力被人类掌握，知道这意味着什么吗?绯勇。一掌握此力就等于掌握世界。"御门："得到超人之力的人，只是痴人说梦罢了。忘记了自己的卑微，人类是由历史自在改造的，不允许绝对的禁忌，未来历史的变更是'魔星'出现与龙脉所选择者。在现在这个时期，天象隐隐显现着魔星争乱，从乾的方位出现，1997通过意味着黑暗的坎之方位，那方1999年，魔星将最可怕地进入艮之方位，这就意味着时代的变更和龙脉的活性化，天之魔星被称为蚩尤旗，现已被解明是迷之慧星，借由阴阳道，可从这里看到由这魔星引起的天变。蚩尤旗即是从此地吸收万物荣枯盛衰之气，与人类欲望呼声相应出现的传承，天上出现蚩尤旗，也即龙脉活性化的开始。秋月说："为了夺得升华的龙脉之力，严重的争乱必会发生，谁都在暗中蠢蠢欲动。阻止那些人的阴谋，防正龙脉的暴走，即是我们所要做的。"让众人安心在这休息，并将秋月家代代传承，在重要时刻有所作用的天之羽衣给绯勇，绯勇体内所流血脉真正的意味他暂不能说，叫众人去龙山老师那儿，他会说明十几年前一个关键的往事，正要将众人送回表之世界，空中却传来一个人声："秋月受到星神之咀咒，因而脚不能动弹。"叫众人不要隐起黄龙之器的场所，御门称其为伊周。他突破结界潜入，要让众人见识他的力。

"临兵斗者皆阵裂在前!"

那道符化为纸鹤。伊周："阴阳往生，三十六猛禽，以芦屋之名宿于我符，请展示力量。"纸鹤化为一黑鸟冲向秋月，芙蓉纵身挡住，化为一道符消失，暂时去向异界。御门表示不久就要让芙蓉重生，说伊周冒犯了他们最大的禁忌，身放蓝光。伊周说不要开玩笑，小莳说他自己才是开玩笑，伊周让他闭嘴，并知道几人姓名，用式神袭击高校生的就是他——江东区纲护高校三年，阿师谷、伊周，并问绯勇是否后悔(沉默)，见其冷漠恨声认众人等着。秋月问大家是否受伤，而他已习惯了。秋月家受继星之能力，以阴阳道作为生业，护卫着秋月家的东之栋梁便是御门。秋月具有能看穿星与人命运的力，数年前，他的重要的人大半死去，启示现于天际。他受到凶星所宿的荒神之诅咒，医学上看似无异常，但现在却不能行动，他只是作为那个人的见证而活，非常不自由，御门说天之星宿的位置是不能拨乱或调整的，秋月家并不能简单地拥有这个能力，被夺去双足即是一个补偿，但仍然算是幸运的。小莳说确实如此，为了重要的人，要有舍去生命的觉悟，众人互相勉励。醍醐问起伊周的身份，御门说是当代阿师谷家立寻摩的儿子。继承安倍晴明之术的御门家与芦屋道满的子孙阿师谷家，平安时代是阴阳道的两家权威，几次冲突。暗杀晴明及藤原道长的道满，其咒文被晴明识破，流放至播魔之国，子孙便对晴明恨之入骨，他们也察觉到星象的异动并有所行动，龙气左右着东京的命运，绯勇的存在相当重要。御门依秋月吩咐施法，芙蓉再度出现。御门说十二神将是为安晴之名而供他人驱使的鬼神，阿师谷就不能自由役使，他们世代役使的是芦屋名下的三十六猛禽。醍醐又怀疑阿师谷家与拳武馆有关，美里问阿师谷住所，秋月让御门，村雨带他们前去。

到了江东区，富冈八幡宫，是江户初年，阿师谷十二代家主所建的本家场所。伊周出现，表示要尽地主之谊，却对绯勇说无关的"参拜者"不要卷入，当然是对其不理不睬，伊周消失。御门说他似乎正走向异空间入口，让众人追去。到了阿师谷结界内部，一老人让"御门小辈"进来，正是阿师谷导摩，表示要继水谷家怨念，应蚩尤旗的出现而要灭绝众人，御门也说若龙之器到手就等如取得此地霸权。导摩让伊周倾听大地怨恨之声，并说这是他们的圣地，不容敌人。

第三十五战　富冈八幡宫境内　敌全灭

式鸦(LV20)×8、(382、182、161、25、12)

突つつく(55、4、1

式鬼(LV20)×9(452、202、181、21、32)

殴りつける(65、5、1)

阿师谷伊周(LV32)(442、82、172、24、68+64)

诅咒(0、0、0)

兽神招来，三十门天禽舞(55、5、5-5)

圣众・片袚(70、7、3-3)

阿师谷导摩(LV32)(298、82、162+8、21+1、76+100)

诅咒返(0、0、0)

纵横灭阵(75、6、5-5)

真正的恶战。敌方是阴阳道的高手，所以千万不要妄想用诅咒等辅助效果的技攻击，对方如此强大的阵容唯一一个弱点是怕火，多用火系攻击吧。虽然我方亦有三位阴阳师助阵且能力不俗，但可惜行动力偏低，还是依靠几位大将拼搏吧，请千万注意绯勇的位置，不然……

击败阿师谷后，京一让他们父子听着，"我就是你们要狙击的绯勇龙麻正体!"伊周说其开玩笑，导摩让儿子住嘴，在狂笑中消失，伊周大叫"爸爸!"众人不明白发生了什么事，伊周大叫他父亲回来，说那个人还需要他帮助，"爸爸不要死!"身放红光，亦随之消失。御门给众人一张符，以治疗出血，说没什么好东西可送，让大家作好长期作战的准备。

雨下个不停，伊周喘着气，一道电光劈开长空。"爸爸，把我带去你去的地方吧——!!"一个人影在黑暗中出现："给你的机会又不珍惜，你的怨恨与修罗化所相应。"伊周呼唤他父亲快来相救。"死去的人想复活没那么容易，你们原本是有力的阴阳师，但现在已没有什么价值了。"伊周："浑蛋，你把爸爸怎样了!""无力者是没有生存资格的，但你却连被杀的资格都不配有，消失吧。"伊周想召唤式神，"杂鱼!"伊周被什么器物击中，坠入异空间。穿着学生服的男子对着天上圆月："马上就要开始了，好好等着吧，绯勇龙麻。"笑声不止。

龙山邸前，醍醐说是已迟，错过宿头而被雨淋了。众人为那不知名的幕后之人而感到不安。小莳问村雨御门二人打算怎样，村雨要继续他在新宿的活动，御门要众人代他向龙山老师打个招呼。小莳问其是否马上要回去，京一说把人家留下，也没什么必要，这人还有关于世界的大事要做，御门说是这样，他只愿为东京无事而感到高兴，他的目的与众人并无二

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之

龙脉

致，并问绯勇是否如此告别 。村雨："再会了，戆直的男子，活着要懂得收敛口。"醍醐问其如何打算，他问绯勇是否愿与他交友，用一枚硬币，如果绯勇猜胜，他将帮助众人，如果输了，就此再见。(选择"表")

众人去见龙山，他已了然于心。对绯勇说："现在是到了将真象说出的时候了。十八年前，在中国福建客家的小村，与一人立下赌约，以因果之轮决定生死。听着吧，有关你出生的话。

第二十话 龙脉

中国福建、客家。巨烈的震动。

龙山："这是怎么了！为何三山国王的岩户关闭了？"这里面……客家长老："全部让这个人发现了，凶星之者从守护神的岩户中诱出，力半减，这岩户就关闭了，这是我们客家人的意志。"(僧服之老人："饿鬼啊——挺直自身，用心封闭吧。")龙山："弦麻……"客家长老："弦麻为了救治此地，身体已变。我们，客家封龙之族将遭受永劫——弦麻殿下的大名，会因保护岩户而被流传下去，我们一族所遭遇的变化全来自于宿星。"龙山："……"(僧服老人！"那些饿鬼是怎么死的，活着人很少考虑到。")龙山："真不明白这个人，他已没有什么留下了，父亲的背影母亲的恩惠全都……这个世界的继承与交替，对这个幼子来说，全部都失落了。"(僧服老人："……")龙山："错了吧，他是怎样愿望的啊。"道心："一定是这样，那里还有很少在大陆残留的了。"龙山："……要不我先早一步回到日本，把这个婴儿带去。"道心："你想对这幼子干吗？那姑娘一定很担心孩子。"龙山："……我想把这个孩子带到平稳的人生，那个姑娘誓以命相赌与弦麻共存，两人最为重要的血脉却该生存下去，他们肯定也希望如此。"道心："确实如此。那么，这个孩子所结的缘，是天地所选择的，深遂无底的因果之轮——让他逃出吧。"龙山："希望他能像平凡人一般过上平稳的生活。"道心："……"龙山："运命之星啊——再次现于天际，到那时……"

龙山："后来，回到日本后，我拜托一对夫妇收养这个孩子，过了十七年，哪人也到了此地，在被称作宿命之星的引导下——"小莳问："那么，绯勇来到新宿，并且卷入这许多事件，从一开始就注定了？"龙山："……人们各自生来所属的星——也即宿星。(美里："那么，秋月也——")宿星从一开始就决定人的生涯变迁。死生有命，富贵由天，人们所走的道路，来自天命，在现世降生的同时，已有了规定。"京一："天命嘛……那么人在生活道路上的决定都毫无意义了。"问绯勇是否理解，又说："如果保持这样的精神，你，不，就算是我，也不愿向何处逃避了。"美里说："但是，在命运引导下来到新宿真神学园和我们相见，即是一同的因缘。"小莳认同："但在十七年前的中国，现在的东京，一样的人发生一样的事，真令人难以相信……"美里："和魔星共同出现的龙脉活性化，为了得到这个力，引起阴阳之间战斗者，也即现在企图狙击我们的人？"龙山："以易理所占，伏大过之震于坤的卦出现。坤——南西方位即会发生大的祸事，此地将受到的震撼来临，'雉鸣龙战'——预兆着天下异变的发生。弦麻拼命封住的客家三山国王的岩户，就在东京的南西位置，大地震撼即意味着龙脉的活性化，如果封印被解开而苏醒，日本将遭争夺龙脉之力与魔星出现的共同之劫。绯勇啊，那人狙击你，也为了这个道理。"小莳："这样的话，绯勇就是以前封印之人的孩子？"龙山承认："弦麻对龙脉起着力活性化的作用，本来，人并不知道自己能持有特殊的力……弦麻……与菩萨眼之女所生的孩子即是龙麻。"醍醐："龙麻的母亲是菩萨眼之女!!"美里捂嘴惊呼道："我和——同样持有力的人，绯勇的……"龙山："不错。他与葵的前生遇见之时，也是我将坠入的因果之轮。那么绯勇，一部分是命运，不，你可相信宿星的作用？人类在属于各自的宿星下过活，知道站在何处，人的思考，人的话都具有这样的意味。我已明白了，绯勇你和你的父母，为了保护世界而共同战斗，从不回头。继承伟大之力的人却还不知本身的宿命。但随着因缘注定，他将会知道。樽椅道心……"醍醐："道心？"龙山："他年轻时曾在高野山金刚峰寺学密法，然后，为了求得神仙之道而到山中成为修炼的僧人。他发现了什么，绝望地下山。我与他遇见时，他已成为破戒之僧。"京一："破戒僧人是不是喝酒吃肉，寻欢作乐的'生活和尚'？"龙山："大致如此，与世隔绝并处在与寺僧对立位置的他，实质上是纯粹的求道者，我们寻求的也是一样，那日去拜访弦麻时看到他，并决定一同行道。樽椅道心会得密术，开头的战斗他先于我和弦麻而上前。"美里："和龙麻的父亲一起战斗的人……那么我们的力也帮不了什么忙。与道心相处是非常快乐吧。"龙山："是，与之相处，如沐春风。自从十七年前一别，他曾于数年前来日本，并来看我，令我感到非常快乐。从那开始的十七年——漫长的时间，却又是那么短。绯勇，我瞒着你，你会怀恨在心吗？(当然是选友或爱了)真是个善良的孩子。明天我要去中央分园拜访道心。"京一惊叫："中央公园！道心是住在中央公园吗！？"小莳："但这样的好人我一次也没见过。"龙山："这人因为对世界上人类必须要过的关十分嫌恶，在自己的方阵中生活，是普通人不能感觉到的空间。"醍醐："我们能与道心会面吗？"龙山："不行，你们如果进入了方阵，一但……我知道你们的用意，好吧，在踏入方阵时，千万不能提自己的名字。"美里："名字？"小莳："谁能忘记自己的名字？"龙山："必须这样，才不会受到力的影响。"给众人三份灵水(惠比须之神水，弁财天之神水，毗沙门天之神水)，"阴与阳的骚乱使得龙脉活性化到达了膨胀的界限，将会从这里摇动并放出强大之力，时间已没有了。绯勇啊，数百年间因果之轮的纠纷仍在继续，必须用心牢记，千万要小心。"小莳表示有他们相助，不会有事。

已经很晚了，京一让美里小莳回家，但美里却想再稍散一会步，绯勇与她同归，二人到了都厅，美里感叹道："这是变化多么大的一日呀，许多事发生，又了解到许多事，我……嗯，刚才大家都有同样的想法，我有些许不安……你……你……会走到如何遥远的地方呢。龙麻，不会吧。龙麻……我，我将一直是龙麻的自己人，直到永远。"下起了雨，美里没带伞，想快些跑回家，让绯勇也快回家，绯勇送她离去，良夜下语声在雨中经久不息……

第二天，校门，京一说起昨日的事，说想尽快与道心见面，小莳略觉不安。美里让大家快去中央公园。

到了中央公园，众人觉得这里和平常一般无

寻道者以自己全部的精神和生命为弦，奏响一曲漫长而清泠的苦吟。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之 · 龙脉

二，正当小蒔感到有所不安时，面前飘起薄雾，空间似乎略有扭曲，看来就像是龙山所说的方阵。有一人招呼众人，却是一年轻男子，京一问是否道心，小蒔：“笨蛋，这么容易也看不出来。醍醐问是什么人，他自称田中，因公司午休而到公园里来睡觉，不知怎么在雾中迷路了。问众人姓名，小蒔刚要说，醍醐立刻编个名字，京一叫绯勇为“真神ク原”。小蒔似有些不忍骗人，要将绯勇真名说出，美里问小蒔是否忘记了，她这才想起。田中说人多很安全。众人走不出雾围，田中带领大家走了许久都未脱出，小蒔说已走得累了，鞋上全是泥。田中说：“怎么了，大家，往这边走吧。”京一说往左边刚才已经走过了，田中说那么往右边走。京一让其现出正体，说他有些不自然，绯勇猜到是鞋，众人鞋上都已走得全是泥，但田中的鞋子却仍然干净，田中说众人永远离不开这雾围了，京一让他不要太自信，并问其是否知道他们的名字，醍醐问其有何企图，并说没那么容易骗到众人。小蒔说其头脑太简单，连“真神ク原”的名字都无法令他猜到。田中现出原形，红眼、长指甲，醍醐正要出手，却有一人让大家稍等，却是刘弦月，说好朋友怎能不相助。

第三十六战　新宿区中央公园　　敌全灭

死神(LV30)×5　(482、172、204、21、12)

狂气之刃(90、6、2－2)

恶灵(LV28)×5　(332、207、172－18、68)

取り憑く(100、7、2－2)

鸦(LV25)×4　(258、156、158、23、31)

突つつく(90、6、1)

田中(LV28)　(738、207、202、18、78)

吸血(150、6、1)

战斗延续到这个地步，其实已无难度可言。几个攻防能力几近满值的角色已足够应付敌人，虽然田中的技能吸八血以利自己，但相信只要中了三招强力的技，命即不久矣。

****

打倒实质是鬼的田中后，京一问刘为何来此，又喝问田中想到哪去，刘说只是偶而走到，美里问为何会这样巧，刘适逢其会，刘却立刻走了。醍醐深思他究竟是什么人，京一让大家快去找道心，美里说：“如果报了自己的名字，我们就将在这方阵中永远彷徨，化为怨灵吗？”“确实如此。龙山这老小子把什么都说给你们听了吧。”一老人出现在众人面前，白色长须，头戴念珠，说众人在这方阵中倒自在地散步。京一说这个糟老头就是道心吗？果然一望便知是个破戒僧。道心说京一无知但口舌倒利，问众人来此是搜寻什么，最好快点离开，说完便走了。京一说这样胡闹之人会是道心吗。醍醐说背后取笑人是失礼的。趁道心还未走远尽快追上。到了一间小舍前，小蒔说：“老爷爷就住在这里吗？”道心笑道：“正是。家和工作在新宿都是重要的。这条街上有人将没有用的东西丢下，有人将没有吃的东西丢下，全都是我取之不尽的资源。你们能舍命保护住某物吗？”美里默然。道心说不管怎样，站在前面的是真神学园的吧，并知晓每一个人，提到京一时是“野郎”(小子)，并说见绯勇这么大了，颇有些感动。问绯勇进入真神，有否感觉到宿星巡游下一些坏的预兆。小蒔问在真神有什么存在吗？道心说你们去找过龙山了，他一定跟你们说过什么，说绯勇之父是个策略家，曾与之协力。醍醐颇为迷惑，道心大呼愉快，京一异常不耐，美里让其要懂礼貌。小蒔说：“为何这样捉弄人，我们是来寻求老爷爷帮助的。”道心让其不要着急，让二人慢慢等着，醍醐问除了我们是否还有其他什么人，道心却胡扯，说是一美丽的女子在等他。醍醐问是否是一女子记者，道心为众人知晓天野而感到意外。二三日前，他晚间散步时见到有一女子单独站在树下似在喃喃自语。道心问其可知守护住东京的是何物，她说是从江户时代而来，守护东京的力。长时间以来，东京存在超自然的守护是事实，而守护东京的正体是——“言灵”。“言灵”是日本古来所传咒法，是日本所独有的神的称呼的由来。例如天照大神是由天而照伟大天神的意思，思兼命是神仙们的思考——兼容人类思考的智慧之神。名字是表示个体之力的基础，如果用其他名称赋与其，并通过此名可能持有的力的咒法，就是言灵。美里问：“那么姓名京是由相关之力束缚的一种象征？”道心赞美里，又拿京一举例，假如赋与石之名，京一说知道了，今后我就会变石头吧。道心说不错不错，这只是举例，石头是无法动的，京一便立刻被石化。道心说这即是用言灵之法赋与蓬莱寺石之名，然后解除，京一大叫。道心笑道：“受惊了吧，现在看到的即是言灵之咒法，名字是为了存在的必要之力的性质决定的，这方阵也是使用言灵咒法，之所以龙山让众人说出自己姓名原因也即如此，如果说出真名，就不能从雾中走出。京一说这是多么毒辣的一种手段，道心仰天叹息怎么最近总有危险的客人来到，这方阵中栖息着恶灵的饵食，早知如此，就该让他在其中走不出来。回归正题，道心说守护东京的是言灵之法已经说了，但还不知道谁能掌握，只有经过相当的修行者才能得到强力的咒文，并问是否知道天海之名。美里说是否在江户时代初期，被德川家视为重宝的人物。道心说：“这个天海使用言灵的场所在哪知道么？等你们再长大些成了大人再告诉你们。天海僧正是江户时代，比壑山天台宗的和尚，天海是渡过江户幕府草创时期三代将军的人物，德川三百年太平基础的建立有其功劳。崎玉之川越有座寺，名叫星野山喜多院，当住持的天海从比壑学习天台密宗，通习高野的真言密教和神道，并懂得种种咒法，后来得到德川家康的重用。他驱使自己所持的知略和法力守护德川家。家康的据点建造于江户，而天海在京都瞑目。那个时代京都是天皇御所，朝廷所在之地，以前京都依靠阴阳师，风水师们布置言灵的保护，天海也这样布置东京、江户。风水的理想地点并不是京都，江户时期水浸的地下町和小山程度的台地，在这种地形风水咒法非常不利，天海经过考虑创造性地使用了言灵，天海使用言录所布下的地下方阵非常齐全，保护住德川的权威和繁荣。但经过长长的时代，江户、东京，整个日本岛国已逝失去了保护成成为事实。现在必须计算好如何补救的方法。他问小蒔是否知道如何解救，小蒔苦思，又说京一眼睛睁着也能睡。小蒔京一二人要抢先发言，道心：“都变成饿鬼了，还是让大人讲吧。方法即是用风水之力和言灵之咒法相结合，在江户之地天海所建的庄严之咒曼陀罗，设下封印，能将身体粉碎的场所，这就是——鬼门，其上写着“鬼入之门”在艮方位，大约北东的地点，以前就是这么称呼的。这个方位邪气和灾祸，鬼和死灵出入频繁。遥远的从前，曾因招人嫌忌而被封印。天台宗的总本山，比壑山及京都的艮之方向，可能亦建有京都的鬼门。天海是用什么方法将江户的鬼门封起……鬼门的场所是在叫东壑山的地方东壑山，也京是东之比壑山。醍醐：“这，这是言灵吧？”道心称是：“那里是一座小山的场所，因

山脉与土地片片分割，人们的呼吸在狭小的范围内生生不息。

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之

龙脉　封土

天边的巨龙喷着愤怒的火焰撞击着世界，刮落的鳞片腥红似血。

这个名字即能持有名辞之力。祭祀弁财天的平凡之地琵琶湖，种植着樱花的小山吉野山，轮王寺在京都的场所即京都最强的方阵，而江户的鬼门即上野宽永寺。”美里问鬼门必定有坚固的封印吧，道心说是这样，但这事实下还隐藏着恐怖的事实，现在就要道出，让绯勇用心听着。“关东有一个阴阳师，告知御门的若栋梁，上野是江户的鬼门。但当时从江户城本丸算起，正确的北东方位是在宽永寺，但为了作江户鬼门的影障，又建造了浅草的浅草寺。江户有着日本是最大的力，最强的龙穴，这个岛国真正的黄龙之穴，即这个岛国最大龙脉所流动的末端开口即在此地。从黄龙之穴中流出的强大之力成为每个时代人们所盼望得到的东西。卓越的有力者和菩萨眼之天女间，能够生受力的被称作“黄龙之器。”美里说黄龙之器即是龙背负的宿星，身发蓝光，体内奇热。道心让小莳别担心，说这是菩萨眼与“器”的共鸣。黄龙之器与菩萨眼之间，在人类历史上存在着深远的关系，能与太古记忆相共鸣。美里说所以刚与龙麻见面时会有不可思议的感觉和情怀，就因为和她一样，持有被人重视之力的人。”…但，你背负着时代变更的重大责任，我的力愿全部为守护你而赌。道心：“就是这个道理，龙麻是被时代选择而出的人，得到龙脉之力，开拓新的历史和成为时代的霸者——离开这个。”京一问离开什么，究竟是怎么一回事，道心：“黄龙之器是在人类时代上为这个时代的人而存在。记住，龙麻，你所附的是‘阳之器’，而最早，许多人都在找‘阴之器’，这是在黄龙觉醒的最终阶段必须纳入的重要物件。那个人从“凶星之者”的手里……十七年前，中国客家所在的黄龙之穴活性化，一个很早就察知的人找到了“黄龙之器”，想用自己的傀儡得到大陆龙脉之力，但他所施的觉醒之法却并未完成。弦麻的牺牲成为历史之彩的重要陪葬。天海曾假设，用严重的封印封起上野的忌地，人们从那儿根本得不到强大的力，一度出现的力之器因德川治世之乱已经湮没。”醍醐：“如此说来，这块地至今仍然平安无事，是谁在支配着。”道心：“不出现真正的器，龙穴必会拒绝其他人。这个人，这个为修罗之瞳所望的人，曾一度为弦麻所知，但为了世界真正的平稳他以身护卫，支配黄龙之器的人也没被找出。龙麻，你具有这种力，是否会抛弃父亲遗志呢？”京一等表示从此他们要帮助龙麻。道心给众人三柱神之玉，神户巢日之玉，大罗仙。此时忽然大地巨震，方阵破碎。道心说能如此容易破坏方阵 来客必定是强敌。醍醐让道心先避开，小莳亦说此地交给他们，道心说对手恐怕不是人，让众人小心，又叫出刘弦月，他一直睡在屋中，听到了这些话，让道心去屋内饮酒，从容观战。

第三十七战　　新宿区中央公园　　敌全灭

鬼(LV20)×10　(482－682、182－202、163－181、21、52)

殴りつける(95、5、1)

道心“老爷爷”这次恐怕看错了，敌人除了生命值较高外，别无令人恐惧之处。美里二人级别应已超过五十，用她们的回复能力可保本关完胜。但切记从现在开始积累恢复选择力的花，因为……

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

京一奇怪为何还有这许多鬼，小莳说难道还是鬼道众？刘却说不是，醍醐问他究竟知道什么，刘：“这些倒下的家伙是鬼道众利用咒法将人变成的鬼。对人而言，阳的象征是魂，阴的象征是魄，保持均等肉体即在中和安然的状态。鬼道们魄的部分肥大化，魂，作为人类的部分却十分衰弱，代之而起的是用咒法移植而入的怨念凝固，怨念固定化即由人类最早姿态化为鬼。你们是否将五色不动封印？随着五色之鬼，成为鬼道材料的怨灵也将从生地而入。”京一问他为何知道得如此清楚，问他究竟是谁，刘让其沉默，说现在他不愿为私怨而斗，并问绯勇是否肯听他的话，说绯勇确是弦麻之子：“客家是中国的少数民族，经历几多战乱，成为刚健弘毅，得到夸奖的民族。但在十七年前，龙山、道心，还有我的祖父与弦麻一起，进行与那人的斗争。我们村庄是地图上也不载的山间小村，但对中国来说却是个有着重大意义的场所，保护着支配大陆的‘黄龙之穴’。”小莳说就和日本的上野一样。刘说：“就是那样。客家小村建造连起的祭坛，象八卦碑的集合住宅圆楼，入口的数个方向都有守护神的祭坛，以风水为基础，为保护龙脉而施用坚固的咒法，这个村里生活着的人都是为了保护黄龙之眠而生存，并为此目的而死，这就是客家封龙一族的定名由来。而知道吗，后来……（京一：后来怎样？）一瞬间。蚩尤旗出现的预兆，红色慧星从空中掠过。那个夜里——弦麻殿和我祖父以命封住岩户，不让其开启，从中出现的剑鬼用刀一振，划了个十字，村庄即化为粉尘。我，是幸存者……为了取得自由的‘权’，那人又将目标指向第二个龙脉的活性化，知道在日本后，又踏入这个迷之地。而……为了复仇……和你见面使我感到快乐。现在开始，必须决定行止，我的私怨把你们卷入了。”小莳：“刘君的目的是复仇，那么我们就更该在一起了。”京一表示这将成为他们在一起战斗的理由，并问绯勇是否如此。醍醐：“我们愿立下约定共同战斗。”刘异常感动，以袖抹泪，接下来就谈到本题了。“与我们作战的鬼道，是次元产生错误，本质是力之劲，魂魄分离而造成的，全部都为阴所笼罩，随龙脉之乱而来。”小莳：“那么现在与我们作战的敌人也是持有力的？”刘：“持有强大的能力者，在欲望的名义下很容易被支配，全部是在骚乱之下抱有促进龙脉活性化的目的，其实质是有邪心的人，也即“凶星之者”。那人名字叫作——柳生宗崇。”电光闪射，大地再度震动，众人叫着龙麻。

“来到真实之界吧，绯勇龙麻。”一个穿着红色学生装的男子。“你是这个世界新的时代的担负者，不过略有差错，知道是什么吗？你的目的到此终结。放心的眠去吧，两亲在黄泉之国等待着，再见吧。一道刀光划来，其人在笑声中慢慢变黑。

第二十一话　封土

“救命！谁能救我？”

“绯勇龙麻哟。”穿学生服的男子阴森地笑道，“你是这个新时代的担负者，但有点可惜，遇见了我，你的一切都要被终结了，安心眠去吧。”救我……“在黄泉之国等待着吧，你两亲所在的地方。”“救命——这样的力我无法忍受——”“唔，被揭破了——”“停止，不要出去！怎么了，这不是我！我……我——！！”

中央病院病舍，京一来看绯勇，问做什么恐怖的梦了。今天午后将退院，岩山院长也对绯勇的回复力感到惊讶，送来医院时已处在濒死状态，经过五日治疗总算痊愈了。“今天看来气色不错。嘿嘿嘿，我今天到这里来作为不上学的理

东京魔人学园剑风帖

人海逆流，回首之间却是满帘重云，天空下永远有阴暗的角落。

由。今天是圣诞节吧，找那两个女的一快过节吧，是高校最后一次圣诞节了。你在这里等，我去约，想好约谁吗。”当绯勇选择好一个人后京一欢喜地去了（暂定为选美里）。岩山院长前来：“住了五日要退院了，为了从此以后依然可爱，以后可得注意。像那样心脏停止，几乎无法救治。今天是圣诞节，年龄相近的年青人必定很快乐吧，不过你们还面临着一点困难，仍需小心。”给绯勇一枚太清神丹。

新宿车站西口，美里前来赴约。京一又叫两人去吃面，说冬天吃东西是最好的解寒方法。据京一讲，今天有个PARTY，世界中半数以上的美丽女子全会在那出现，催二人前去。在新宿道上，京一见人太多找着方向，却又突然要去买东西，说是送礼所用，让二人在这等。绯勇撞到一个长发少女，却有不良在逼她，并叫绯勇不要管闲事，因见绯勇碍眼而出手。

第三十八战　新宿里道　　敌全灭

不良（LV20）×2　[101－122、(101－102)+36、41－43、18、12－13]

ナイフ投げ（25、12、2－2）

不良（LV23）×3　[126－18、(105－106)+10、42－44、18、13－17]

脑天割（40、10、1）

不良（LV23）×2　123、101＋8、45、18、23

喧哗フック（12、6、1）

没什么好说的，敌人恩赐的经验值与金钱不取怎能对得起天地良心，用最需要练级的角色去欺负弱小吧。

****

被打倒的众不良对绯勇的力非常惊惧，四处逃走。救下黑发少女，她却认识绯勇，说自己是足立之逢魔夕渊高校二年六道世罗，为了有话对绯勇说而找到这里，说自己也一样是持有力的人，问绯勇是否愿听她的话。有一天她的手突然放光，不用触及即能使很远的东西移动，自己体内仿佛有谁存在。想向绯勇请教，并要送礼。又提及有一穿红色校服的人，好像是新宿某处的高校生会对绯勇不利，告别。京一叫绯勇，问出了什么事，他似乎又在与人赌胜，大叫着：“再战一百回。”而去。

第二天，玛利娅说明天就要放寒假了，大家将成为受验生，让大家好好复习。醍醐说时间过得实在太快了。美里叹明年就要举行毕业式，98年快要过去了，却还有大事没有完成，今年还会有什么事发生吗。新年将至，大家要以笑脸相迎，再也不要发生令人悲痛的事件了。醍醐同感，并希望绯勇的伤早些回复。小莳过来，说年末总是最轻松的时候，杏子却说要好好看电视。小莳：“稀罕啊，你和我一样了。”杏子说只想放松地休假，小莳问她相册编得怎样，杏子说还没完，最近没有什么异常的事发生。而从明年开始，《真神新闻》就将交给印刷所，她等待着最后的“修罗场”。醍醐问她为何瘦了，是否有事，她连声：“承蒙关心，承蒙关心。”京一却说她是晚饭吃得太多消化不良。杏子要大家别动，给众人拍一张照，小莳说要收入毕业相册，杏子突然领悟到“这样的日常风景写真也是必要的啊。”她要去校内散步，采风。美里说这人实在是太热心了。但希望她在编辑水准上大为进步。明天休息，小莳问京一这回不补习吗，京一大叫“什么意思？”，醍醐说：“京一的补习是最早的定例，但这回却不补了。”小莳：“真的？”京一：“每个贵重的休假都完蛋，这回休息绝不来学校。”遇见里密，小莳说她休息时常来学校，里密说这是因为房间是灵的环境，“伦理因果支配，爱与宿命的持续翻弄，为人生而迷途的孩子，我的灵研大门常开。绯勇感到苦恼时可来灵研，我能帮你解决。我体内宿着超自然的才能，能看穿人类与宇宙的相互性，马上就可将解决方法找出。但这个学校必定有……”突然便走了，连小莳叫她都不应。醍醐琢磨着“这个学校必定有……”是什么意思，京一说她的话我们常人无法理解。众人要回去，美里却想先去职员室问候一下玛利娅与犬神，京一大急，说她喜欢被人说教，小莳说别人不觉得是说教，醍醐让京一小心，他说许久没去职员室了，一去也好，但走时又连声祈祷犬神最好不在。这里却看见玛利娅与犬神在走廊中，似乎争执着什么。京一立刻让大家悄声，隐约听见犬神对玛利娅说：“这样的理想是不可能实现的。你要对你的人生负责。”玛利娅：“我的人生………吗？”绝不能把他作为对象！我的回答是这是我个人的决定。对不起，我不能再等了，没时间了。醍醐说似乎有什么大事，京一说玛利娅看来似乎到了容易焦虑的年龄，又说是被犬神逼着结婚。众人百思不解。在校门口京一说今年要在今天结束，美里感叹道：“我们在一起已经三年了，这里的校舍，这里的校园，这里的真神馆，旧校舍…很长的时间，许多学生们守护着她，而从此，我将永远热爱这座学校。许多的悲欢离合，这座学校……”小莳说在真神认识绯勇绝不会忘记。醍醐说休假不过二周，明年大家还会来的。京一又拉大家去面馆。

新宿站西口，京一说新宿人真多，从高楼往下看，都像蚂蚁。醍醐说马上就是正月，他想买两瓶好酒去看望龙山、道心先生。小莳突然发现什么，觉得刚才晴朗的天空突然暗了一下，就有点像从阿师谷处出来时一般，仿佛异空间。有一人喊救命，并叫着绯勇的名字。赶去后却是那黑发少女六道，她大笑道：“这个场所存在着妖氛，是我为了招待你们而在这设下了网。你们将在这里全部死去，这个妖闭空间是阴阳之间存在的至高乐园，是妖群阔步，闭塞的世界。你们生命的余辉将在这儿散尽。听到没有，妖怪们欢喜的呜咽，手、足、头发、脑髓，每一块骨都要啃尽，他们拥有强烈的怨念和饥饿。”

第三十九战　妖闭空间　　六道倒

死神（LV30）×6　(582、182、171、21、72)

狂气之刃（95、5、2－2）

邪灵（LV30）×4　(452、182、171、21、52)

取り憑く（95、6、2－2）

亡者（LV30）×5　(758、202、224、15、56＋90)

时空拗（125、4、1）

妖空招魂（105、6、5－5）

此战敌方角色基本都浮在空中，所以除了那几位五虎上将外，利用弓系角色亦能奏效，但最好配上增加必杀率的装备。由于离六道较远，所以不必追求大兵压境的威势，只要将主将们开至上方，直接斩杀六道。

****

击败六道，她似乎具有二重性格，象是有人在控制着她的精神，痛苦万分，空中传来一个女子的声音，在呼唤着绯勇，如此的缠绵绯恻，那是谁？绯勇又昏去三日，六道亦昏睡不醒，意识不清。

1998年12月31日，年后10时。织部神社过道走廊下，一老人感觉到有谁在哪儿，一声怒吼血光乍现，他却未死，到了一个异常的地方，那穿着学生服的红发男子在月下笑道：“现在，已有两

个‘键’到了我手中，时间已到，你活着目睹这个世界的终结吧。混沌与战死，此地真正的狂涛，正在复苏。哈……哈……哈……”

第二十二话 魔人学园

学园屋上，玛利娅有话对绯勇说，沉默半晌后：“当我真正望着什么时，你也会来吗。这样……（低首）我绝不会后悔……看吧，今夜是满月，红色的满月将心底的狂气引诱而出，这样的夜呀……龙麻，今夜叫你来不是作为教师的身分，我……我，对……”

98年12月31日，年后11时10分，中央病院雏乃：“各位，在这样大晦日（三十日）之夜来打扰非常抱歉……”小莳：“如此不安，是发生了什么大事吧，老爷爷他……”雏乃：“是呀，和我一起去购物回来的老爷爷在过道走廊下，突然，流血……”京一认为是被日本刀所伤，多半与袭击绯勇的是同一人，醍醐说是柳生宗崇吧，问最近有什么异常情况。雏乃说他们的神社是乃木家大将的遗品，但最近一个白色的桐木箱被盗。醍醐推断为这口箱子对于龙脉之力具有重大意义，定是被那柳生宗崇所盗。众人来到大厅，见到雪乃与龙山，龙山正为这事变而来，这里电视里隐隐传来新闻报道：“……箱……被……国神……”龙山将音量开大，却见一记者在现场报告：“今天午后九时，有持刀之男进入靖园神社，夺去藏着的桐木制小箱而逃走……警方正在追踪犯人行踪，搜查强盗杀人事件。”小莳惊呼：“靖国神社被袭击!?”京一：“持着刀的不审之男……”龙山却似知道其人行踪：“这两个箱子是解开封印的斗争，从帝都时代起，即在此地眠着双头之龙，它们具体的方位是起动龙命之塔的关键，这是经过乃木，东乡两将军细致的研究而建成的。这叫柳生的可能就在塔的场所，如果封印被解开，柳生宗崇……绯勇啊，这人与你父亲同样强，为了完成野心，这人在这几年中竭力行动着。”美时：“我们必须阻止这件事，这个人……”龙山：“现在，这人必定对自己的力充满自信。我对这个时代两个器出现之事，深知其中意味。器也是依靠龙脉得到的混沌之所存在。为了得到力柳生宗崇随着新的混沌而出现，不放过阴阳二器其中任一。修正这个混乱的因果律必须靠持有器之血脉的主人，我对你充分信任，在你的周围也集中了许多坚强的伙伴，绯勇啊；拜托了，从此人间百年狂乱都要靠你去阻止了。”京一让龙山不要担心，说绯勇有他们帮助，就像坐着大船不怕风浪一样。美里说他们将始终在一起。醍醐：“自从绯勇转校至真神直以今日，我们都在一起，并且从今天开始，不再分离。”小莳让绯勇努力。这时响起除夜钟声。小莳数秒，正点过后突然大地震动，龙山说是龙命之塔的机动反应。从地中开始移动的塔，吸收大地的能量，一昼夜后，将在大地上出现。随着塔的出现，大地之力便会大幅增长，如龙一般升起，直向天空一点，为求在相应的时刻得到力的人必定会在上野——龙穴，宽永寺。”美里：“宽永寺也即天海保护江户而造，在东京的龙穴？”龙山说是，塔起动最急时谁都不能阻止，此地将会灾祸横行，这个时刻是时代分野的最后之战。龙山让大家在这新年开始之日，到地元的花园去初诣，京一也认为要去进行必胜祈愿，醍醐让大家先回去睡一会儿，雏乃亦说睡眠不足，体力集中力都会变得衰弱。美里问那老人怎样了，雏乃说让龙山照顾，众人约定时间后回家休息。

午前1时20分，中央公园。醍醐：“决着之时即将来临了。”小莳：“为了个人的野心，已有太多人牺牲了，和我们一起战斗的人用同样的力来杀人，大家为了这个……”美里：“再也不要有谁牺牲了，我们将终结这一切。”众人说起柳生这穿着红色学生服的人，莫非是天龙院的……美里惊呼：“天龙院？就是在都厅一侧的那个学校吧。那里的制服便是红色的，因为学生很少而鲜有人看见，五年前决定废校，现在有许多三年生等待着毕业的状态。柳生很可能就是天龙院的学生，他究竟为了什么而入天龙院的？这所学校本身又有何意义？”众人为了即将来到的决战而要回去休息，午后去神社初诣。

1月1日，午后1时30分，美里身穿和服与大家会面，小莳竟然也是，令美里颇为惊讶，小莳祈愿大家无事毕业。去学校路上遇见了舞子，藤笑及本乡，普通的寒暄中亦透出不寻常的意味。此时下起了雨，空中一片黑暗。进入学校，这里异常安静，小莳觉得有些异常。这时遇见里密，正在等几人，要告诉他们凶星的正确位置，御门所称呼的蚩尤旗之星，将于明天1月2日进入黄龙之穴的鬼门，阴阳凌驾，圣之方阵阳弱之时，即是时代变更一刻。明天午前零时将会放出龙脉之力，塔在地上完全出现时，地上将会大变，这就是她对星之初向的预言，让众人小心，到1999年7月恐怖大王アンマルモア之王将从天降临并复活，执行破坏神之法则，让众人警记这个预言。小莳说其总是煽动不安。众人进入新闻部，杏子正伏案而睡，尚在嘟哝着如何排版。醒来后小莳问其是否忘了初诣的约定，杏子为新年即让大家看见睡相而不安，小莳说她真象是死了一会儿，她大嚷，却又问绯勇见到她可爱的睡颜是否得意。三人去约玛利娅，她正倚窗望雨，神情静穆，我这是怎么了，什么事情都不能决定。三人进行时，房内尚暗，小莳打开灯，玛利娅那在黑暗中的背影，瞬间显现在明亮的灯光下。杏子问是否在愁某木刀傻瓜的毕业危机问题。玛利娅赞了两人的和服，让大家先去。

午后2时，花园神社。京一醍醐大赞美里二人，京一问杏子为何不穿和服，杏子说她是“万年制服”，醍醐说制服是杏子努力的证据，在神社入口前遇见雾岛，舞园。刚要去看ヒイロSHOW时雪乃姐妹前来，雏乃身穿和服，小莳赞其是日本美人。进入参道，杏子说她正在整理毕业照，但说京一还有一年才能看到，京一大骂，说等他毕业后再找杏子算账。玛利娅穿着小小的和服即来，非常可爱。众人要进入参拜，小莳让大家等玛利娅来才一起参拜。小莳在心中祝愿今年吃到好吃的东西，京一在想着什么是毕业；醍醐：一切无事而终；杏子：相集平安完成；美里：不要有谁受伤；玛利娅：我…我的愿望是……美里问龙麻所祈何事，选择为友祝福吧，众人纷纷夸奖。当问及玛利娅时，她却不言欲走。京一说其定是和男人约会了，玛利娅任其想象，又有重要的话对“龙麻”说，让他一个人去学校，先行告退。小莳京一胡乱猜测，京一说玛利娅叫绯勇“龙麻”，太过亲密，似乎男女间关系。杏子让二人别胡想。此时再度电闪雷鸣，传来一男人无比冷酷的声音：“绯勇龙麻——前次受的伤已经痊愈了吗？十七年前这样，现在也是这样，究竟你拥有什么力量吗？你是唯一能阻止我野心的男人，你是我在这世界野望 相应的褪色之男，我要将你的

推开沉重的门，走得出令人窒息的空间，却永远走不出自己的心田。

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之·魔人学园 咆吼

一切全部夺取，践踏将你变为不得转生之魂。看我如何讨取你，除去你这个障碍，这个世界上也将没有你的位置了。大‘器’之片破碎的声音，在我心底震撼!!哼哼哼，这就是我的警告，快点来吧，我的高峰，等待着吧。”“龙麻——龙麻!”一少女之声在耳边回绕，美里问龙麻怎样了，为何有点摇晃而站立不稳。神社门口众人为绯勇面色不好而担心，杏子回去的方向与众人相反，让绯勇努力，要在这期的新闻中记载下他的大活跃，并对众人充满信心。在新宿站东口，小莳说出里密之言，醍醐叫大家回去换衣，与家人说一下。小莳说要回去和家人吃最后一顿饭，京一却说决不会是最后的晚餐，大家约定于9时在新宿站集合，并提醒绯勇勿忘玛利娅之约。

7时45分，真神屋上。玛利娅几番欲言又几番沉默。她叫绯勇别去宽永寺，千万别去，因为龙麻对她很重要。她谈起自己，“我是顷州トランシルベニア古城逐血之香气，与月共存者，我其实不是人。我站在东京上空，目睹着那个男人在天龙院高校得到阴之器，而阳之器则是在与天龙院相对的真神学园出现。我等待着龙麻，和龙麻见面只是为了要杀了你。你能听我几句话吗?……我到达人间后经过数十年的思考。明白和你见面应是很久以前的故事。地上有两个世界存在，神所创造的阴阳均等的世界。人在太阳下，鬼在月下，互不侵犯，共同生存。但愚蠢的人们破坏了它，同时自己感到恐惧要将全部世界掌握在手中。人是弱小、愚昧、卑微的存在者。除了本来就存在的黑暗外，人类破坏、杀戮，并袭击我们，争夺土地、毁灭城市，为了满足欲望，用人类之力君临世界。为了与人类共存，结果只能是互相破坏与杀戮，生死争斗间造成我们的安息……生的权利全被人类蹂躏，我们已无回归的场所，没有所爱的人，持有不死的生命力，永远生活在黑暗中。我们不愿得到灭亡的命运，我们有无数伙伴在暗中安息，然后，长久忘了黑暗之恐怖的人类邪恶的记忆再度复苏。从太古开始，世界自然之姿……为了这个，要得到你的力，你的血，这是我全部希望。大地悸动着，“塔”马上就将出现，大地将力赋于被选择而出的人。我必须得到这个力，所以现在你就是与我决斗之人。你是无法战胜柳生宗崇的，他将要把力入手，世界将化为混沌，他的野心是破坏与杀戮，同力支配整个世界，我不是，我只愿这世界回到初始之日，将失去的全部取回……为了我，为了你的精神，你将从我尸体上跨越而去……当我向天上望着什么时，你也会来吗。这样……我绝不会后悔……看吧，今夜是满月，红色的满月将心底的狂气引诱而出，这样的夜呀……龙麻，今夜叫你来不是作为教师的身分，我……我，对你……你是重要的仲间，是我爱着的，但我还是要取你的命。为了你重要的东西，为了你的希望，为了你的自身——

第四十战　真神学园屋上　玛利娅倒

大蝙蝠(LV25)×4　(202、176、152　18、10)

超音波(60、5、2-2)

大蝙蝠(LV26)×6　(325、202、178、18、32)

吸血(60、5、1)

玛利娅(LV70)　(666、236、202+40、24、10+40)

吸血(90、5、1)

暗之翼(110、7、3-4)

如果我能有所选择，情愿就此中止这个游戏也不愿用绯勇的白刃扎入玛利娅的心脏。所以原谅我不忍将此关的战法告诉您了，相信您也一样，玛利娅的容颜隐隐刺痛着我的心。

玛利娅向龙麻道歉，永久的时刻将会超越，龙命之塔传来破土之声，中间强光闪射。“天龙院高校与真神学园——两个重要的支配着东京龙穴的关键，两个塔，两个高校，阴与阳两个器。于是，混沌之力与希望杂合着……我无法杀死这个男人，我的体内流着泥涂之血，不容许自己决定……你收下这个吧，鏊者之后，我的重要之物。那么，请走吧，龙麻。再有一次强烈的震动，这里就会崩溃了，你还不走吗?大家都在等你走吧，去宽永寺，你要等在阳气较盛之地，我将就此而去，和校舍一起。再见——”在强光之中跃向楼外，但强烈的感情驱使绯勇抓住他的手。玛利娅的颜容在光影尘雾中泫然欲泣：“我最后还有一句话要说……我是个好教师吗?谢谢，龙麻。我也和你们一样充满爱心，我的可爱的学生们，多想变为真正的教师。龙麻，你一定要活着，一定要胜利，你的……为了你的希望，再见。”手徐徐松开，慢慢，慢慢消失……

空中响起奇异的狼犬啸声。一个男人让绯勇快点过去，却是犬神。“人的至高无上的能力，就是正直……她是多么的高贵，对自己的命运忠实，与人同化生活，但是，月明下又何曾有太阳照着的选择之道。和你一起所过的几个月中她产生了变化，好也罢，坏也罢。但，人的幻想是得到强力，不要忘记，为了迫切的愿望，为了这个重要之力，特别之力，人就会变得无限之强。人是奇妙的生物，我……阴暗者永远是阴暗者，我……最后的血腥之夜，在这个红色凄凉的夜晚……(狼啸之声)，绯勇，去宽永寺吧。运命无限变化，人的想象是强盛的，你回归的场所由我保护，请一定回到真神学园。绯勇，千万注意。”

众人会合，无数仲间的生生颜容片片闪回，为了所有的人，他们向着尘烟雾波中的宽永寺而去。

第二十三话　咆吼

洪谷区，某所。唐栖望着巨震的大地笑着：“好好的看着吧，裁决的时刻来了。我们人类犯下的罪太重了，看着吧，绯勇，你们深信的东京就将——

少年：“亚里沙……亚里沙……”中央病院，嵯峨野站在藤笑面前。“丽司，你恢复了意识?快去把先生叫来……战斗马上就要开始了，艰苦的战斗。绯勇，你能确信自己必胜吗?自己的心千万不要负于一切。”

道心：“嘁，已在饮酒，险些溢出……柳生啊，人若得到龙脉之力，大地之力入手确有这样的价值，你所追求的东西已经给你了，漫长时刻中的生者，用正直之力……”

病院大厅，岩山：“这个狂乱之气，与那时一样。绯勇，不要死啊。”

龙山邸，龙山：“马上就要开始了。柳生……弦麻哟(对月)，这个年青人的行动要由你照护，你将在黑暗中斗争，东京全部要由年青人们的肩膀承担。”

众人已来到宽永寺境内，感到气氛异常。美里身现蓝光，涌起一种热切的情感：“这是憎恶——衰弱——愤怒——停止吧……拜托了，这样的事……”

“已经到了我之地了。”柳生出现，站在月下。“来了吗，绯勇龙麻——和拥有菩萨眼之女一起，一切都是宿星所定的因果之轮。”醍醐问他究竟为何。柳生：“为了龙脉的活性化。看着吧，

多想和你在每个黄昏看尽烟霞，但现在我只能再叫一声：龙麻，龙麻！

东京魔人学园剑风帖

东京魔人学园剑风帖

龙脉编

之

咆吼

这气的奔流，听着吧，大地的鸣动，瞧着吧，人类被毁灭的样子。"京一："胡说，我们要在这里把你超渡。"柳生："多么愚蠢，想叫我死吗？要我死谁也办不到，除非是神。无限之刻中的生存着，谁能让我死。"醍醐："无限之刻？"柳生："我是幕末动乱时代所降生，130 年的长久时刻都一一渡过，只为了得到龙脉之力。平凡的人类接受我的力吧。马上，新的霸王即将诞生，拥有器者在这片集中龙脉之力的土地，为将强大的黄龙之力吸入手中，我持着黄龙之力的器，现世将变为混沌之阴所覆盖的世界。"小莳："将东京及我们的自由还来！"醍醐："你在生涯中何所见何所闻我们都不知道，但是活了 130 年的你，将在东京灭亡。"柳生："我至今遍览这个国家的历史，人是无力和愚蠢的，天命所定，宿星之力，因果之流，全无平等可言。现世，谁能得到力，也即天选择出的人。你明白什么是人吗？"美里："人类历史确有愚蠢之事发生，而在这"永久之刻"活着的你和孩子一样哭嚎，什么也不能做。谁都能认识到，但谁又能……"柳生："好个利口的女子。但你的力即将无力，让我教导你。看吧，我的力，我在历史时刻之中显现着什么！"

第四十一战　上野宽永寺境内　柳生倒

剑鬼（LV45）　（620、200＋40、208、18、22）

突击（120、5、1）

袈裟斩（140、7、1）

柳生（LV50）　（586、240＋210、240＋96、26＋6、52＋130）

乱扎绯牡丹（140、6、1）

剑掌、鬼劲（120、8、1）

最终决战总得有些难度吧。现在等于是面对着 15 个关底，尤其柳生的攻击力达到了历史极限。好在我方角色有不少人悟得攻击力近二百的技，不用多过纠缠，"必杀"加方阵便可。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

柳生："你的力究竟……难道，龙脉之……这样，原来是这样……你看着选择吧，你是利用天海在东京的咒法，龙脉与黄龙之器的保护者，菩萨眼之女……因果之轮就在今天终结吗？天海啊，去死吧，不要阻碍我！但，已经迟了，黄龙将出现，利用我所造的阴之器，什么都……迟了……"

进入祠堂，却发现有一少年，身放红光，默然不语。"我叫涡王须，是全部的统治者，知道大限，司掌森罗万象。"

第四十二战　上野宽永寺内　　涡王须倒

鬼（LV20）×16　（680、200、200、21、52）

殴りつける（120、5、1）

涡王须（LV60）　（950、240、240、10＋10、77＋60）

耐元离ま若しみ（120、5、3－3）

丑王欲望（130、10、4－4）

虽然本关是"临末之战"，但难度明显低于前关。依然用上战的方法吧，若怕鬼的纠缠，不妨以九系攻击来排除之。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

战胜涡王须，振动停止。

（醒来吧！）众人感到涡王须身上的邪气，醍醐让大家快逃，但一道白光笼罩全部空间，涡王须化为一条巨龙。

第四十三战　???　全部宝珠破坏

宝玉朱（LV50）×3　（750、200、240、20、80）

朱ノ炎（100、5、3－3）

宝玉白（LV50）×3　（750、200、240、20、80）

白ノ光（100、5、3－3）

宝玉卷（LV50）×3　（750、200、240、20、80）

泫之音（100、5、3－3）

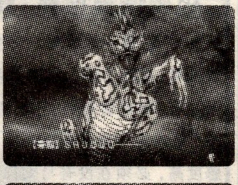
明白为何要将恢复行动力的道具保留下来了吧。利用美里的高行动力和高回复力，保持绯勇的行动能力，以"秘拳、黄龙"大面积攻击，相信亦能在三四回合中结束决战。中间那条黄龙所有数值都达到顶点，但不能对之攻击，需小心。

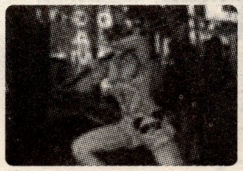
破坏所有宝珠后，黄龙消失，阴阳二器又度降下，天空回复明净，星光飘零，人间澄清，阳光再现。一切都结束了，众人充分感到黄龙之力。人类的欲望是永无尽头的，心底的黑暗永远有限，所以才会出现柳生这类人。美里："……但，我们从此要在心中充满阳光。"小莳："人们要有为他人牺牲的决心。"京一："为希望而战斗的心。"美里："爱人之心。只要有这心，就能战胜一切。"

阴阳之战终于结束，众人仰望青空。逝去的容颜，每一度经过的悲喜，他们将迎来一个光明的毕业典礼。

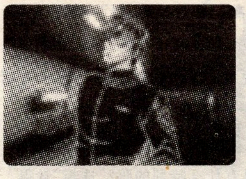
美里："只要有这心，就能飞越一切。"

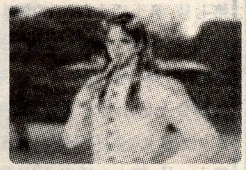




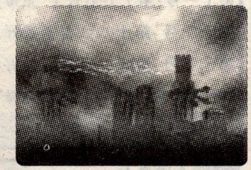












传说的残光刺穿灰尘满满的幕布，无尽碎片在夜空繁星间永远绕转……

尾声

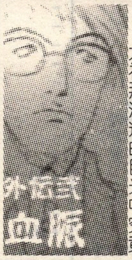
大家终于平安无事的毕业了，但愿人间就此风平浪静，到处是详和的笑容。



预报

东京魔人学园剑风帖

犬神那深邃的目光中究竟隐藏着什么秘密？在此剖析这个故事的见证者的心灵。



京一失踪的那几天会有什么际遇呢？他踩下了人生中又一步重要的脚印。



东京魔人学园剑风帖

末篇

阴之卷



极密情报披露:真神新闻完全获得法

第一号:在第一话或第二话中必然入手

第二号:在第二话中对杏子喜友同;赏花时杏子先来

第三号:第四话对杏子"不想听听谈话吗?→友同;第四话杏子"虽然去了山谷却还会交往上了"→悲怒;第四话杏子好感度高,必须在没有与犬神见面时得到;第五话中小蒔"不要勉强哟"→爱友同

第四号:第六话与美里交换情报;第七话与玛利娅在职员室交谈+杏子好感度高

第五号:第八话时从杏子处购入

第六号:在第九话必然入手

第七号:第十话小蒔的好感度高,"参加比赛吗?"→爱喜友同

第八号:第十二话在新闻部京一"休息一下吧"→冷怒悲无

第九号:第十五话与杏子相见时选择"在等杏子";第十五话在庙会上请小蒔吃点心,听杏子的话

第十号:第十六话玛利娅的提问→友同;第十六话犬神的提问→怒悲

第十一号:第十七话杏子"觉得有什么特别的吗?"选择"觉得"

第十二号:第十八话杏子选择コス时选择100元

第十三号:第十九话杏子的好感度高

第十四号:第二十话田中的疑点选择"鞋",京一的好感度高

第十五号:前14号都得到

责编 默文

全部方阵技一览表

方阵技名	攻击力	属性	发动时的必要条件
四神方阵	220	光	醍醐、如月、アラン、マリィ
妖魔折伏方阵	175	光	美里、雏乃、舞园
里见八方阵	250	光暗	京一、小蒔、高见泽、里密、紫暮、雾岛、刘、壬生
妖华三方阵	150	魅	高见泽、藤笑、芙蓉
草雉龙杀阵	150	光	雪乃、雏乃
阿修罗活杀阵	150	气	京一、雾岛
歌仙·樱吹雪	125	魅眠	舞园、比良坂
不动禁仁宫阵	150	石	醍醐、紫暮
ビッグバンアタック	200	火	红井、黑崎、本乡
阴阳灵符阵	150	咒	村雨、御门
サハスラーラ	150	气	主人公、京一、醍醐
灵歌·剑乃舞	125	–	雾岛、舞园
灵宝五色方阵	200	光	主人公、美里、如月、雪乃、御门
アッシュストーム	125	火	アラン、マリィ
真·阿修罗活杀阵	175	气	京一、雾岛、刘
ドラゴンプラチナス	150	光	雨纹、アラン
秘占魔方阵	150	石	刘、御门
里秘占魔方阵	150	咒	里密、刘、御门
武神龙击阵	175	库	紫暮、壬生
桃源极乐阵	200	魅	京一、美里、小蒔、女性×5人
妖魔折伏方阵	175	光	美里、雪乃、舞园
灵宝五色方阵	200	光	主人公、美里、如月、雏乃、御门
桃源极乐阵	200	魅	美里、小蒔、アラン、女性×5人
黄龙菩萨阵	100	光库	主人公、美里
M·ビッグバンアタック	225	火乱	アラン、红井、黑崎、本乡
双龙螺旋脚	200	库暗	主人公、壬生
アポカリプス·ケルブ	125	光火	美里、マリィ
阴阳符术·十二神将	100	咒暗魅	御门、芙蓉
六芒魔法阵	175	吸暗	京一、醍醐、里密
春雷の舞	125	雷库	雨纹、雪乃
紫龙黎光方阵	150	黑暗	如月、壬生、村雨
咒言降灵阵	50	咒	高见泽、里密
炎の剑	125	火	マリィ、雾岛
黄泉迷符阵	150	黑火	主人公、比良魂
フレイム·スナイパー	175	火	小蒔、アラン
ビッグバンアタック·I	250	火乱	アラン、红井、黑崎、本乡、刘
楼樱友花方阵	100	光魅	美里、小蒔

部分重要道具一览表

道具名	攻击力	防御力	行动力	精神力	值段	特殊效果
八尺镜	–	+80	–	–	628000	全部特殊攻击反射上升
金刚琢	–	–	–	–	152000	アイテム入手确率上升
后天袋	–	–	–	–	500000	成为获得金的2倍
八卦紫寿仙衣	–	+60	–	–	333000	"光"、"雷"属性的攻击无效
狼骷髅	–	–	–	–	164000	"混乱"、"魅了"、"咒诅"无效
运命の骷髅	–	–	–	–	195000	"光"、"吸收"属性的攻击无效
魔镜	–	–	–	–	294000	"吸收"、"咒诅"属性的攻击反射
开天珠	–	–	–	–	328000	相手的弱点无视
打手の小槌	–	–	–	–	588000	成为获得经验值2倍
ネクロノミコン	–	–	–	+30	248000	"光"属性的攻击反射
处女の镜	–	–	+10	–	324000	"麻痹"、"睡眠"、"混乱"、"魅了"属性的攻击反射
圣杯	–	–	–	–	580000	成为"祝 福"、"金刚"、"孔雀"状态
醒酒坛	–	–	–	–	80000	"麻痹"、"混乱"属性的攻击无效
注连绳	–	–	–	–	82000	"暗"、"咒诅"的攻击无效
镜の盾	–	+30	–	–	120000	"石化"属笥的攻击无效
遮光器土偶	–	–	–	–	129000	"吸收"、"石化"、"黑暗"属性的攻击无效
三角绿神兽镜	–	–	–	–	176000	"混乱"、"魅了"属性的攻击反射
胎藏界曼荼罗	–	–	–	+90	555000	"睡眠"、"魅了"的恶生上升
金刚界曼荼罗	–	+70	–	+30	622000	"暗"、"咒诅"属性的攻击无效
独钻杵	+30	–	–	+10	465000	全部特殊攻击无效
风火轮	–	–	+6	–	480000	无
天之羽衣	–	+44	+4	+10	360000	"火"、"雷"属性的攻击无效
遁甲盘	+60	–	+2	–	348000	成为クリティカル率2倍
ファティマの手	–	–	–	+20	428000	"石化"、"混乱"、"魅了"、"咒诅"属性的攻击无效



黑暗救世主

—流程攻略—

机种:PS　厂商:ATLUS　类型:AVG　媒体:CD-ROM

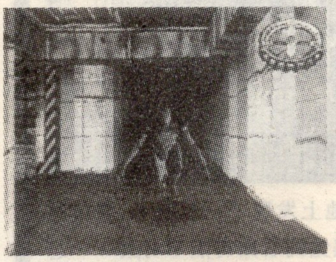
在东京一普通地下铁路中,一次突如其来的意外,夺走了五十六条性命,然而还有多少人仍生存着,仍然是一个谜……

这个故事的主角——你在这次意外中幸运地大难不死,但在那些残垣败瓦中看尽各种恐怖的场景,除了这些,你还感觉到有一些更恐怖的东西存在于这片黑暗中。你在这片黑暗中一直探索,用尽全身的气力,可望逃出这鬼地方。但究竟哪里是终点?在终点等着你将会是生?还是死?一个难以想象的恐怖故事就在这里开始。

东京Mesh,一个日军在战时建成的大型地底防空洞,住在那里的,都是战时逃进去的"地下居民"。你的冒险,就在这里开始,但你会见到些什么,得到些什么,就得由你自己亲身体验了……

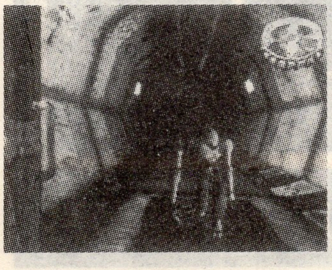
基础攻略

Ⅰ逃离融合体的时候,善加利用短跑和通路的宽度吧!



主人公不具有击退融合体的能力。总之,被融合体抓住就GAME OVER了,所以,怎样逃脱融合体继续生存很重要。当被融合体发现时按住X键以奔跑的方式逃跑,不过在那种情况下,你必须在变换方向后向前跑,如果面向融合体后退跑会被融合体紧追的。另外,在通路幅度宽的情况下,你也许能与融合体错开(面向融合体)跑过去。一般情况下,为了保持体力要一点一点向前跑,或许也有为了迅速移动而多用奔跑的玩家吧。可是,总用奔跑,会上气不接下气的,渐渐地速度降下来了,最后就会跑不动了。此时一旦被融合体发现,就非常危险。为了避免这种情况,一般要一点一点地奔跑,为了不耗费大量体力而移动。在没劲时被融合体发现的情况下,要进入房间,改变一下上气不接下气的状态(一旦画面变红、忽明忽暗,你就不能移动了。可以听到心跳、喘不来气的声音)。

Ⅱ利用声音来判断融合体的方位



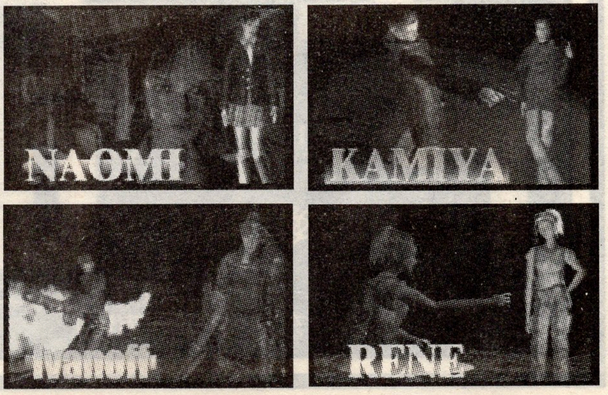
融合体一旦发现主人公,就会咆哮着袭击过来。如果你看不到融合体但能听到其脚步声或咆哮声的话,不要四周乱动,要马上确认前后左右。如果你听不到咆哮声而听到脚步声的情况下,融合体并没有发现你,只是接近了。另外,融合体的咆哮声及脚步声隔着墙也能传来,所以融合体不一定只在通路的尽头出现。像这样,你可以不靠视觉只凭听觉,事先察觉到融合体袭击你的危险。你如果想更加突出恐怖效果,我们建议你玩时把TV声音调大,戴耳机玩吧。

Ⅲ 不要让伙伴被杀死



主人公可以和由悲剧延存下来的人物同时行动。奈绪美是最早的伙伴,和这个人物共同行动,可以根据整体地图,确认位于附近的融合体。神谷能作为伙伴在东京Mesh的酒吧加入,由于此人物可以开枪(按□键),所以能使融合体暂时畏惧(其他两名同伴也可击退融合体)。但是,伙伴只能是一个人,两个人是不能同时作为你的伙伴的。

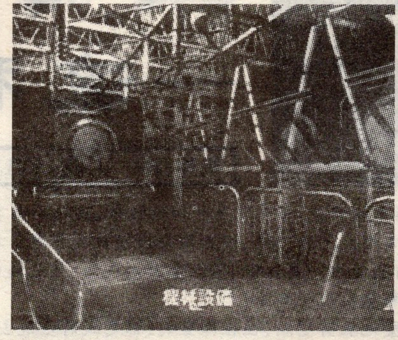
下图为游戏中出现的同伴



流程攻略

地下铁的整备室

为了避过融合体的追击，主角和旁边的少女走到了地下铁的整备室去，但由于无路可逃，只好到处搜索。主角结果在机械设备中找到一个指南针，然后见到地上面的木版，于是便随手拿起旁边的铁棍将其破坏，跟着二人便逃至地下水道去。



FLOW CHART ①
地下铁整备室

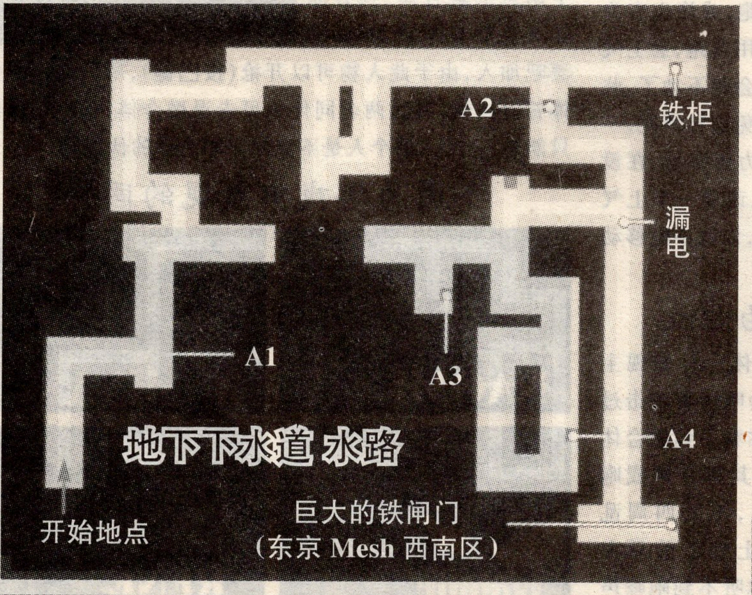
1. 在四周调查得到指南针。
2. 在木板旁得到铁棍。
3. 使用铁棍把木板撬开。
4. 进入地下下水道。

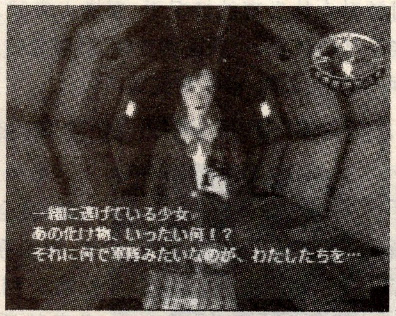
FLOW CHART ②　地下下水道 水路

1. 在A1，从地板上拾起铁卡。
2. 在A2，按墙壁的开关，打开卷帘式铁门。
3. 进入A3房，得到小钥匙。
4. 用小钥匙进入A4房，按下配电盘按钮，使其停止。
5. 在向巨大的ガレキ行进，然后再向东京Mesh前进。



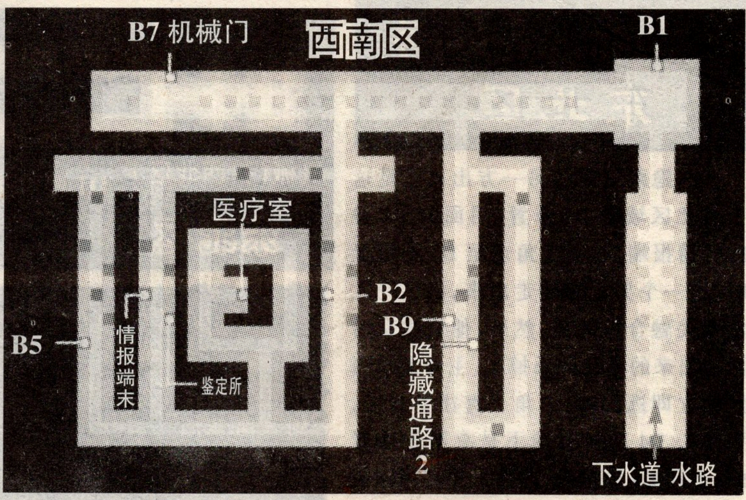
当到了一处较安全的地方时，同行的女孩便和主角谈话，从话中知道原来她的名字是杉浦奈绪美。他们在地下水道中一直走，走到地点A1，奈绪美在地上发现了一张铁卡，在情报末端使用此卡可以显示所在区域的地图和信息。走至前方近转角位时，奈绪美突然感觉到后面有点不对劲……忽然间，一支融合体从上方掉了下来，主角他们唯有立即拔腿就跑。到了A2那儿，主角们被一道铁门所阻，他便利用铁门旁边的开关键将其打开，然后继续前进。再前进时会发觉有一处因为有电线漏电而不能前进，只好转个方向走到别处。在A3的整备室中，主角找到了一条小锁匙，利用这条锁匙，可以打开位于A4的电表房。可惜在途中可恶的融合体又再出现，只好找个房间避一下。到电表房将配电盘的键闸拉下便可以将电源关掉，这样便可以通过刚才漏电的地方。再一直向前走至巨大铁门前进入东京Mesh西南区。





地下下水道 水路

东京 Mesh 第 1 阶层 西南区



一直往前走，在B1的房间中和众人谈话中得到了不少情报，和其中一位怪男人(不气味之男)谈话。在B2的房间中有一部收音机，旁边得到一把螺丝刀。在B5的房间中可以找到一位军曹，他会给主角一份重要文书，而只要将这文书交给刚才在B1提及的怪男人手上，便可以得到“机械门之键”。使用“机械门之键”可以进入西北区。

FLOW CHART ③ 西南区

1. 在B1的中央广场上得到情报。

↓

2. 在B5，从オカベ军曹那里得到重要文件。

↓

3. 在B1，用重要文件换取机械门的钥匙。

↓

4. 在B7使用机械门的钥匙，进入机械门向西北区前进。

FLOW CHART ④ 北西区

1. 在酒吧同主人讲话，得到“地下浪漫”。

↓

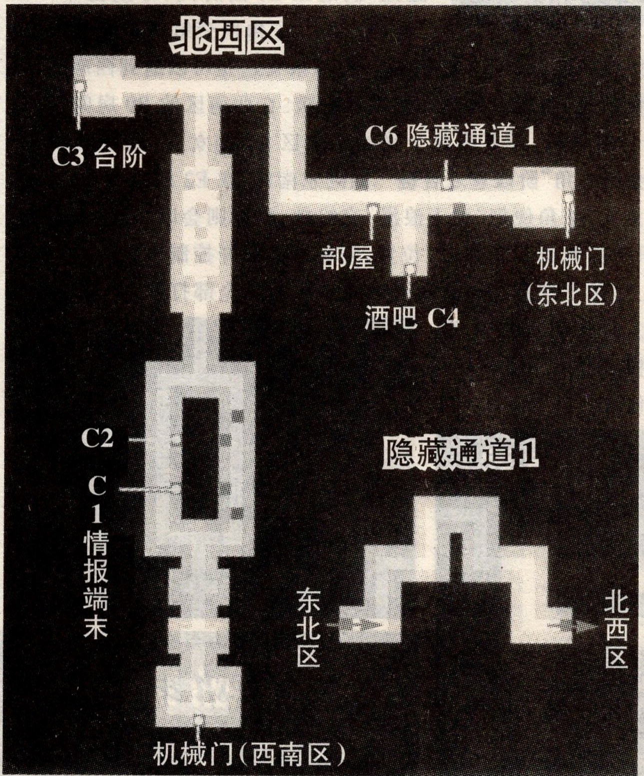
2. 在西南区B2房，得到螺丝刀。

↓

3. 在C6隐蔽通路1的房间，使用螺丝刀打开壁橱门。

↓

4. 穿过隐蔽通路，前往东北区。

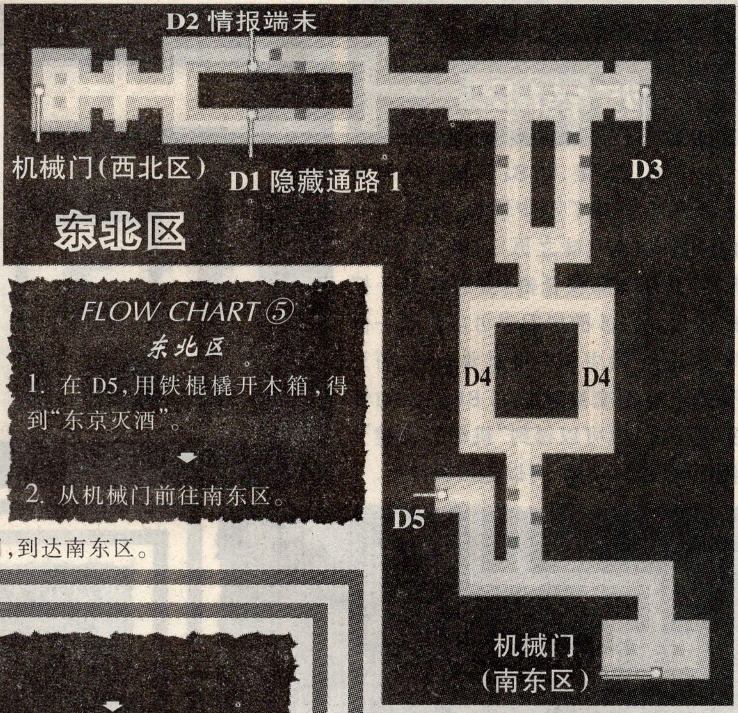


到达了西北区域后，主角便到C1的情报端末得到该区的地图资料。然后在隔壁的房间C2中会找到一个女人，她的心口挂着一条锁匙，可惜她并不肯交给主角，只有迟些再算。再往前走到C3阶段室，主角可以尝试从这里逃回地面，但奈绪美总有些不祥预感，所以笔者选择了放弃，但如果不理她的劝阻而走上去的话，她便会被融合体捉去，当主角醒来时便会只剩他一人，而主角如果再走上去的话，便会遇见一些圣轮的人，然后便……Game Over(请注意：这份攻略会以笔者这次放弃为准，如果想知道奈绪美被捉去后她和主角的遭遇，请玩家自己去体会吧)！再前进至C4的酒吧，主角会见到神谷京二(如果奈绪美不在他会加入)，而在酒吧和另一个男人谈话便可得到“地下浪漫”酒。本来再想前进，可是在C5通往东北区的门竟然坏掉了，只有再找路径。走到C6的房间，只要使用螺丝刀将门打开便可以找到秘道1，进入东北区域。

东京 Mesh 第 1 阶层 北西区

东京 Mesh 第 1 阶层 东北区

在隐藏秘道的另一方出口就是这个东北区域的 D1 位置。后面的 D2 房内有情报端末。当主角走至 D3 的位置时，有一个男人突然走出来，说了一大堆有关融合体的话，然后，他就被从后面扑出来的融合体杀掉了，主角见状当然要立即逃跑啦！主角一直往下方走，要小心 D4 的地方地下是有滑轮装置的。走到 D5 的房间，主角只要利用铁棍将木箱 4 撬开，便可以找到“东京灭酒”，然后再往下方走，便可以打开机械门，到达南东区。



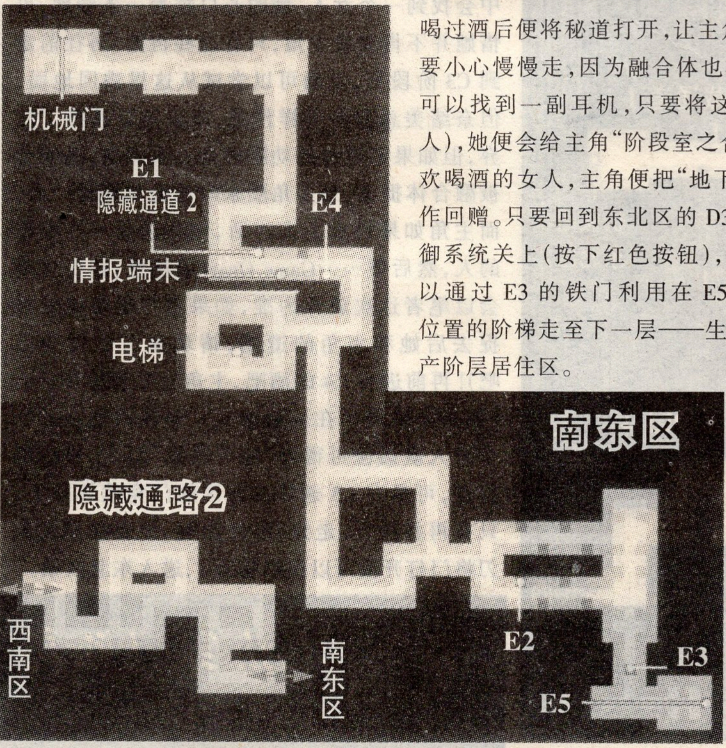
FLOW CHART ⑤ 东北区

1. 在 D5，用铁棍撬开木箱，得到“东京灭酒”。
2. 从机械门前往南东区。

FLOW CHART ⑥ 南东区

1. 从隐蔽通路 2 前往西南区（东京灭酒是必要的）。
2. 在西南区 B9 房，得到破烂的耳机。
3. 在 E4 用破烂的耳机交换钥匙。
4. 在 E2 得到地下浪漫的使用人的卡。
5. 在东北区 D3 的控制台，按红色按钮键。
6. 通过 E3 的卷帘式铁门，向地下前进。

当主角一进入东南区，融合体便在那儿等候着！主角只有退后再利用柱子来避过他。前进至 E1 的房间，那里住着一位“识酒之人”，主角便交给他东京灭酒。他喝过酒后便将秘道打开，让主角通过。而这条秘道是可以通到西南区，但要小心慢慢走，因为融合体也在里面等着哦！在西南区的 B9 房间，主角可以找到一副耳机，只要将这个交给西北区 C2 的女人（或者 E4 的女人），她便会给主角“阶段室之合键”。回到东南区，在 E2 的位置有一个喜欢喝酒的女人，主角便把“地下浪漫”交给她，而她则会以一张“人之卡”作回赠。只要回到东北区的 D3 位置，利用这卡打开控制室之门，并将防御系统关上（按下红色按钮），便可以将这层的门全部打开，主角也就可以通过 E3 的铁门利用在 E5 位置的阶梯走至下一层——生产阶层居住区。

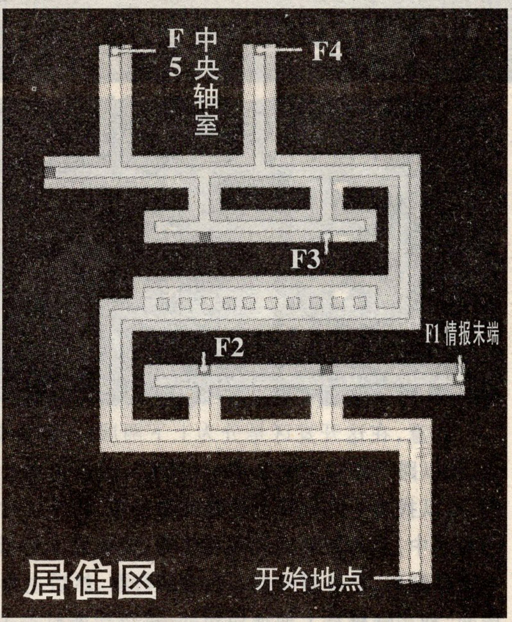


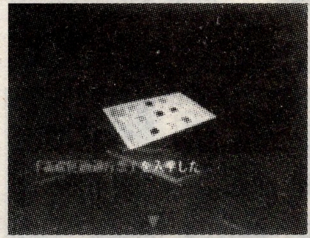


东京 Mesh 第 1 阶层 南东区

东京 Mesh 第 2 阶层
居住区

主角一到达这里，便立即到 F1 位置的情报端末找有关这个地图的资料。如果之前奈绪美是被捉去了的话，可以在 F2 的房间找到她，但她看来仍是非常惊恐，而这房间的右手面则有一个令人可疑的木箱。再往前走，主角终于再与融合体碰头，主角只好先退回中央的柱子位置作出回避。逃离融合体的追击后，主角走到 F3 的事务室，在那里主角找到一张“畜产区域通行票”。F4 的房间是鉴定所，若有需要便进去吧。而主角最后则到 F5，将那通行票放进去“通行票认识函”后，主角便被输送至畜产区去。

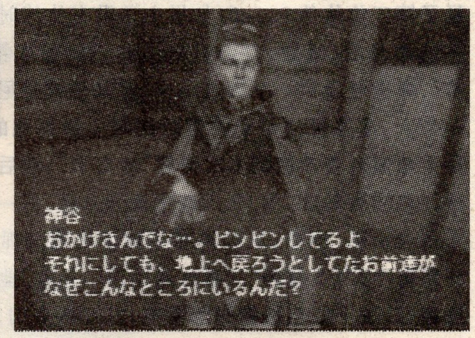


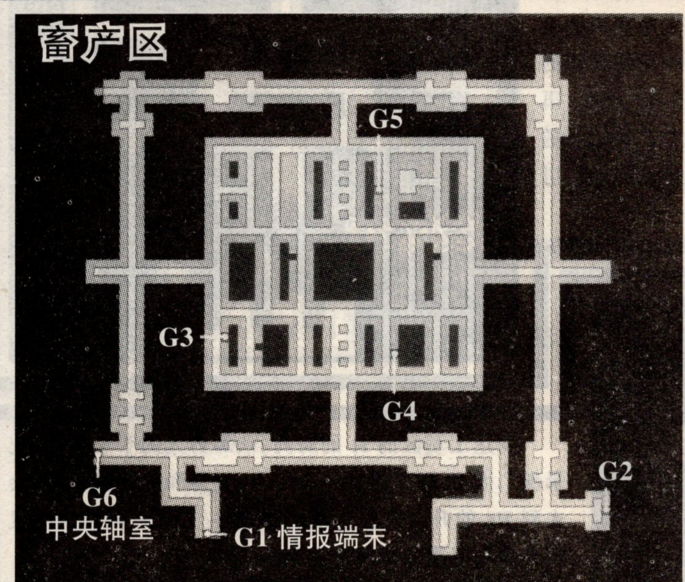


FLOW CHART ⑦
居住区

1. 在 F3 的办公室，得到“畜产区通行证”。

2. 进入 F5 中央轴室，向畜产区前进。





一进入畜产区，主角第一件事当然是到 G1 的情报端末看一下这儿的地图。跟着主角便到右下方 G2 的房间去。在房间中有一个叫尼路的男人，他会要求主角替他进行任务，而他就会给主角“开发区通行票”，主角答应了这后便走到 G3 的房间去。主角在那房间的废纸箱中找到了一张只有下半部的通行票。而在 G4 的房间中可以又再重遇神谷，另外在 G5 的房中有一个怪人会向主角发问，如果全对的话(不对的话可以无限次再试)，主角便可得到“叹息之笛”。然后主角便再利用 G6 的中央轴室，放入“开发区通行票”而输送至开发区去。

FLOW CHART ⑧ 畜产区

1. 在 G2，接受レノ的拜托，得到“开发区通行证”。

2. 在 G5，从信徒ムラミ那里得到“悲伤之笛”。

3. 在 G3，从垃圾箱得到“后半部通行证”。

4. 返回中央轴室，向开发区前进。

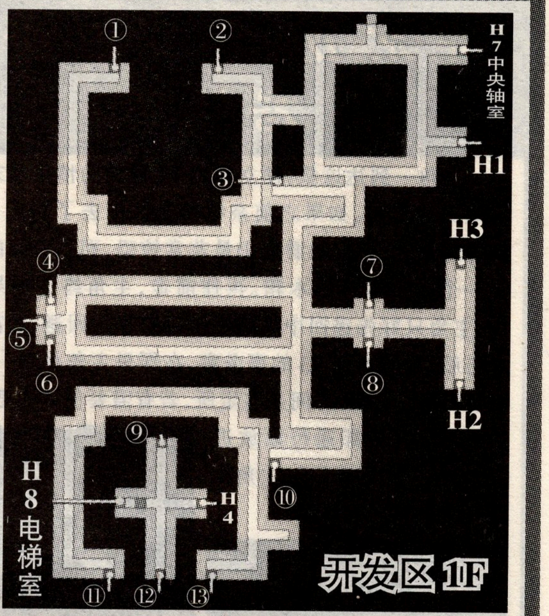
东京 Mesh 第 2 阶层
畜产区

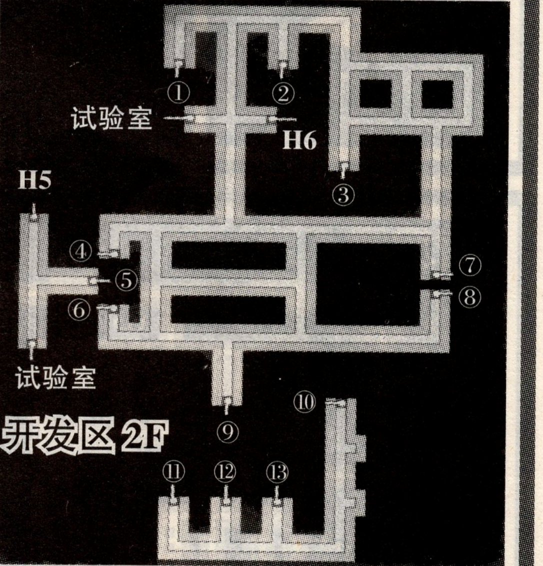
东京 Mesh 第 2 阶层 开发区

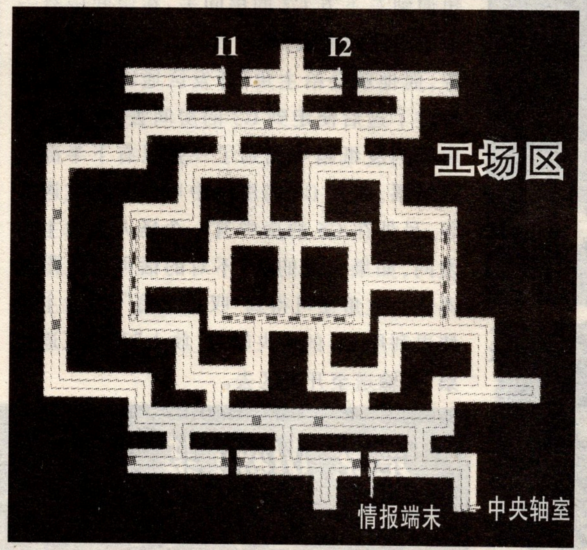
FLOW CHART ⑨ 开发区

1. 在 H2,得到"上半部通行证"。
2. 在 H3 的办公室,得到"伪造通行证"。
3. 在 H4,使用铁棍,使传送带转动。
4. 在 H6,使用"悲伤之笛"。
5. 在畜产区的 G2,得到"地之卡"。
6. 对居住区 F2 的壁橱,使用铁棍。
7. 在畜产区 G2,得到"工场区通行证"。
8. 在 H5 的制御室,按红色按键。
9. 先去 H8 的电梯室,在由中央轴室向工场区前进。

注意,在这开发区是分为上下两层的,因为是两层的原因,所以路的接口用数字表示(例① ~ ①)。主角走到 H2 的房间,可以找到一张只有上半截的通行票。然后在对面 H3 位置的房间中,主角便可以利用螺丝刀,将桌面上的纸,照着那两半张票钻洞,于是便得到了伪造通行票。然后主角走到 H4 的房间,利用铁棍将上面冰块敲碎,再将冷冻机关关掉,这样通往控制室(H5)的路便可以畅通无阻了。然后主角走到 H6,遇见了第三位伙伴 Ivanoff(如果主角没有伙伴时他便会加入),在他离开后(或加入后)在房间右边对着木箱使用"叹息之笛",那里便会有一个人逃出来,原来他就是尼路要找的其中一个人,尼路将他逮个正着后便叫主角到他的房间领赏。于是主角回到畜产区的 G2,得到"地之卡"。然后主角利用伪造通行票回居住区。在 F2 用铁棍橇开木箱,另一个尼路要找的人便会出现,当然,尼路这时会再度出现来抓人啦,然后,再回到畜产区 G2 得到"工场区通行票"。凭着"地之卡"到 H5 的控制室,按下红色按钮解除警戒,打开所有门,然后到 H8,可升降机不能正常运作,主角只有先到工场区走一趟。





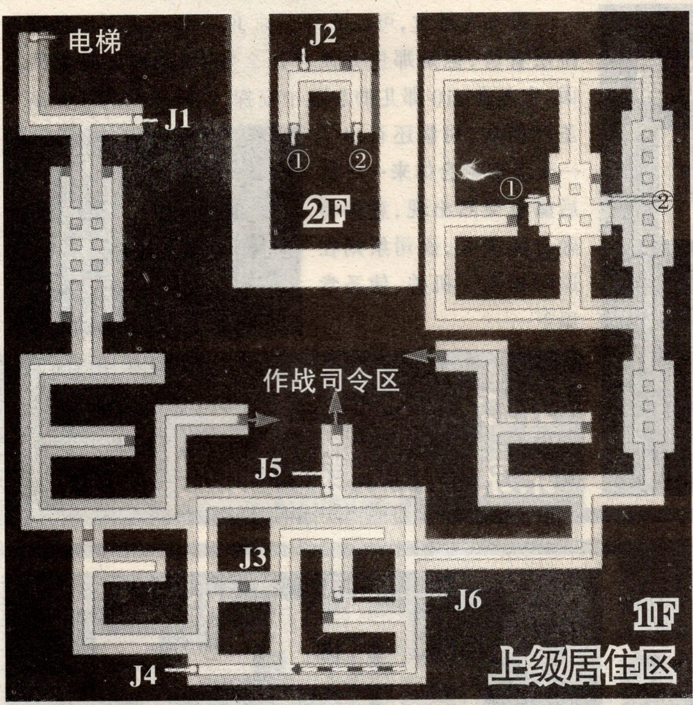


到达工场区的 I1 的房间,从那男人的手中可得"记录碟",而 I2 则可遇见一个男人,只要和他谈话,他便会去到 H8 的升降机替主角们修理它。当主角回到升降机那儿便可以乘升降机返回地面。

FLOW CHART ⑩ 工场区

1. 在 I1 房,得到"记录光盘"。在 I2,与メカオヤジ的ツタオ对话。
2. 从开发区的电梯室向第三层前进。

东京 Mesh 第 2 阶层 工场区

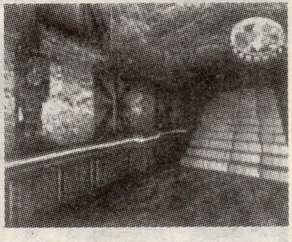


FLOW CHART ⑪ 上级居住区

1. 在上级居住区 2F 的 J2 点,从信徒キヤマ那里得利"天之卡"。
2. 在 J6 的制御室,按红色按键。
3. 在 J5 的卡片入口处,插入"铁之卡"。
4. 到作战司令部。

主角和同伴满怀希望地走上升降机,以为可以回到地面,可惜升降机的负重支持不住,主角不但不能回到地面,而且掉到更深的地方－第三阶层:上级居住区及作战司令部。J1 有情报端末,可以先到那儿看看。再往前进会见到第四位伙伴露妮,而一路上都有许多不同的圣环教派的怪人和主角说话,融合体也突然间的从天花版吊下来……利用中央的柱子位置,主角总算逃了出来。一直走,途经司令部上层而到达上级居住区的另一边。当走到上级居住区的上层 J2 的房间时,里面的信徒会将天之卡交给主角。主角就凭着这卡,去打开 J3 位置的门,并与以前一样进入 J6 御制室解除警报。跟着,主角便走到 J4 和少尉谈话,然后就走到 J5 那一点处放入铁之卡,地下便会冒出一条阶梯来。





东京 Mesh 第 3 阶层 上级居住区

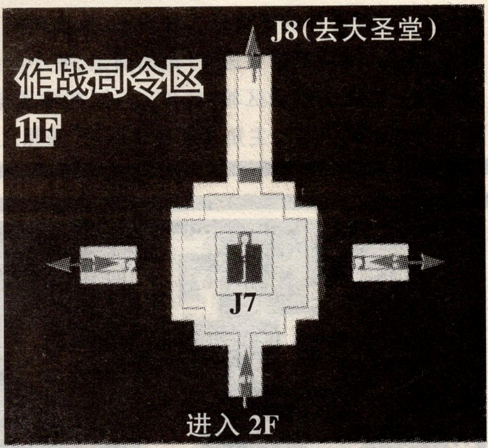
东京 Mesh 第 3 阶层 作战司令区

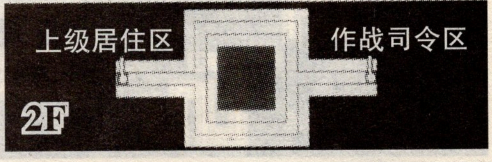
沿着它走到作战司令部的 J7 房间,里面有很多部电脑呢!在中央的电脑下面有三个槽,在甲、乙、丙三个槽分别插上地、天和人之卡,J8 里面的火车站门就可以打开,另外在右面的电脑利用"记录碟"便可得到圣轮信徒的记录。最后当然是到 J8 的火车端乘火车啦!主角在火车上再遇露妮,谈了一会后便到达了下一站的大圣堂。

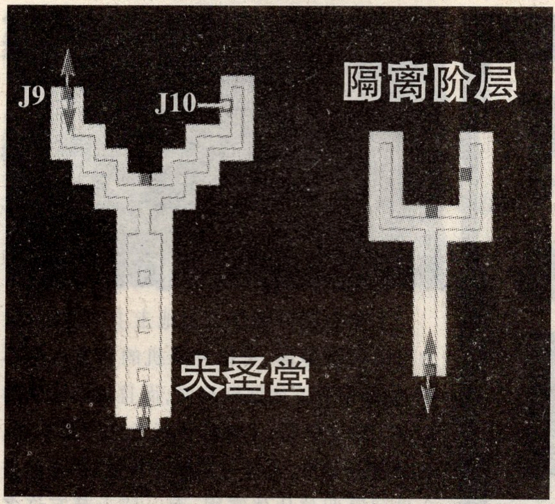


FLOW CHART ⑫ 作战司令区

1. 在 J7 的作战司令室,插入三个卡片。
2. 在 J7,往电脑里插入"记录光盘"。
2. 从地下大本营南站向大圣堂前进。







进入大圣堂，可以先到左面J9的楼梯到下层的隔离阶层看看，但是那里并没有什么好看，所以还是返回上面。主角在J10那儿的裂痕中窥探，发现里面竟然充满了圣环信众，司祭还召出了一个类似融合体来……然后露娜突然出现，意图将融合体消灭，而司祭则在这时扳动了机关，使圣堂塌下……

FLOW CHART ⑬
大圣堂

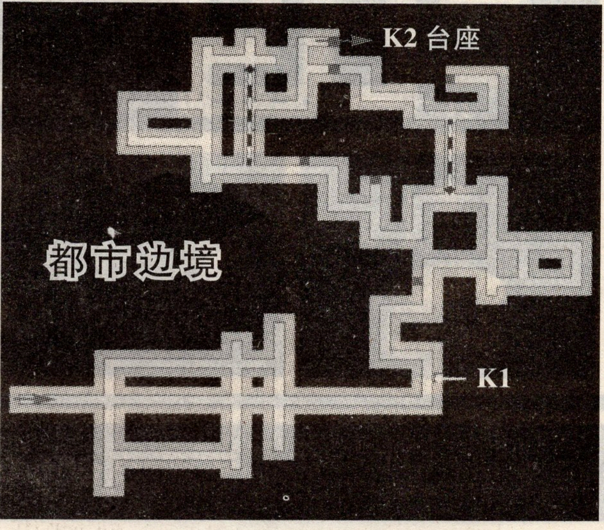
1. 在J10，穿过墙壁的裂，向都市边境进发。

东京 大圣堂
东京 Mesh 第 4阶层 隔离阶层

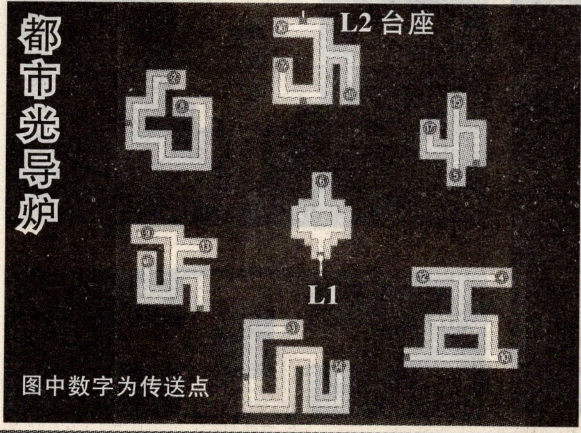
都市边境

FLOW CHART ⑭
都市边境

1. 到K1得“漆黑之玉”。
2. 到K2使用“漆黑之玉”。



在大倒塌之后，主角发现自己正身处于一个非常古怪的地方，而这地方就是东京Mesh的都市边境。主角开始一往前走，便见到两支不同样的融合体互相搏斗，打完之后其中一支便会和主角谈话，主角才明白这个是什么地方。再走至K1那房间，主角可以在那儿得到“漆黑之玉”。再向前走，突然间，发觉融合体就在主角的身旁！这时这融合体的速度已大幅增加，要逃离则更加困难，但是，始终都是要逃呀！再向前走，要小心途中会遇到一些强制移动区域（就和工场区的输送带相似），甚至一些会使主角方向混乱的陷阱，所以要非常小心。辛辛苦苦地走到了K2，主角在那台座使用“漆黑之玉”便可到下一个地方。



主角到达了都市的另一地方－光导炉，这个地方充满了传送点，然而，那高速的融合体也在这儿追着主角（他也会使用传送点的），所以要非常小心。主角只需在L1的房间找到“红莲之玉”，再将其放在L2房间的台座上便可以过关，光说是非常容易，可是要避过那融合体真的令人非常头痛。

FLOW CHART ⑮
都市边境

1. 到L1得“红莲之玉”。
2. 到L2使用“红莲之玉”。

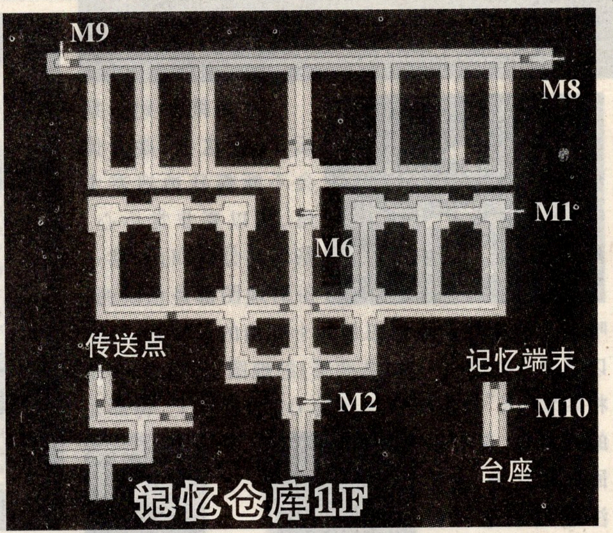
都市光导炉

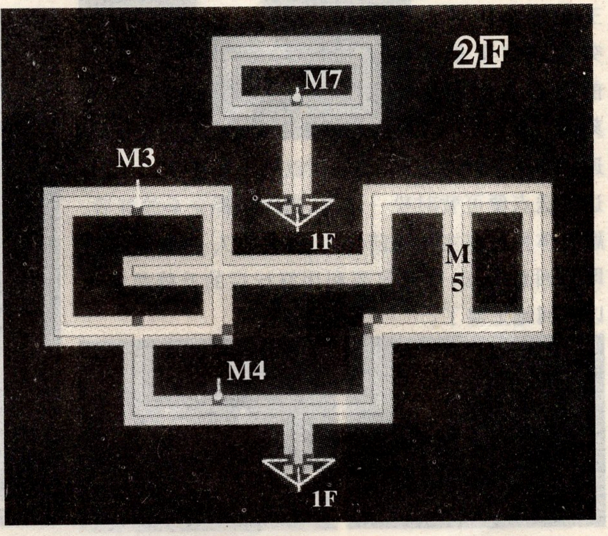
都市记忆仓库

这时，主角到了一处叫记忆仓库的地方，那儿充满着各种关卡，但如果主角没有那些记忆的话是绝不能通过的。主角先到M1的房间正中，那里有一个女子会想跟主角一起上路，好心的主角当然答应了。然后，主角可到M2门口旁边的那四条红色柱子其中一条作出调查，由于主角有人作伴，它就会给予主角"中位接续权"，而主角这时便可打开M2的门，走到上层去。在上层M3的位置，主角可以从资料库中找到"解冻模块"，主角就利用这模块将M4位置的尼路救了出来，再到M5进行对话。从原路回到M2，这时再调查那些柱子时，主角的"接续权"又上升了一级。于是主角便可到M6的门口，再走到上层。在M7的资料库中找到"关键模块"后，便可以将M6后面的机关通通打开，然后主角便立即走到M8那里救回奈绪美，再走去M9的传送点，再去M10，在裁判者手上得到"白亚之玉"，然后将这玉放在入口的台座上，便可到达下一个地方。

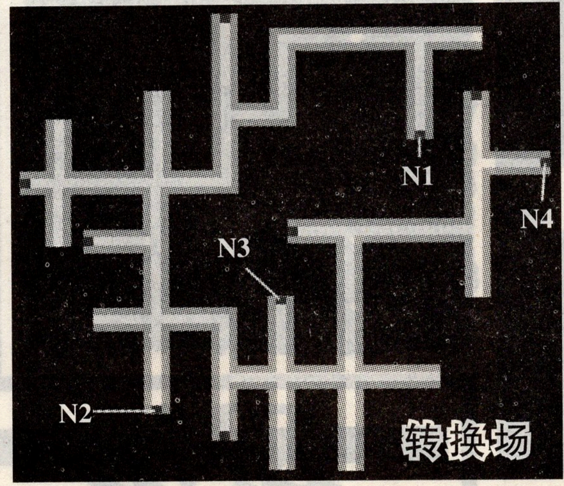
FLOW CHART ⑯ 都市记忆仓库

1. 到M1位置对话。
2. 到M2旁的红柱子确认"接续权"。
3. 到M3得"解冻模块"。
4. 在M4使用"解冻模块"，到M5对话。
5. 到M2旁升级"接续权"。
6. 打开M6的门到2F。
7. 到M7得到"关键模块"。
8. 去M8救奈绪美。
9. 经M9传送至M10得"白亚之玉"。





请注意，在这一关中，有一些是无限长(或者可以说是会不断的回到同一地方)的路，谨记要不时看地图以免迷路，但是在这迷宫中有无融合体仍是个谜(虽然有很多怪声)。先到N1的房，在那里会见到一个女孩，名字是和奈绪美一样的！而在N2和N3的房则可以分别见到奈绪美的妈妈和奈绪美的幻像呢！而回到N4的房间就会找到司祭。和他谈过之后再走回N1的房间，那里有一个"人"(?)，他会给主角苍银之玉，同时间，主角会被送至开始的地方。只要在台座上使用"仓银之玉"便可离开这里。

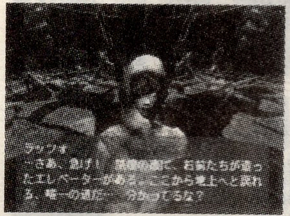


FLOW CHART ⑰ 都市转换场

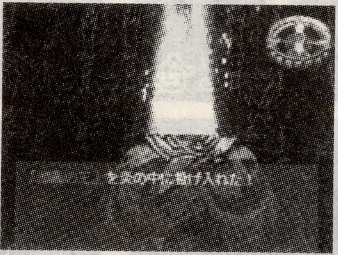
1. 到N1、N2、N3、N4房间对话，了解一些事情。
2. 再回到N1，得"仓银之玉"。

都市转换场

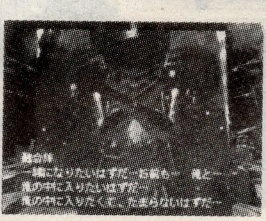
最后的希望～祭坛

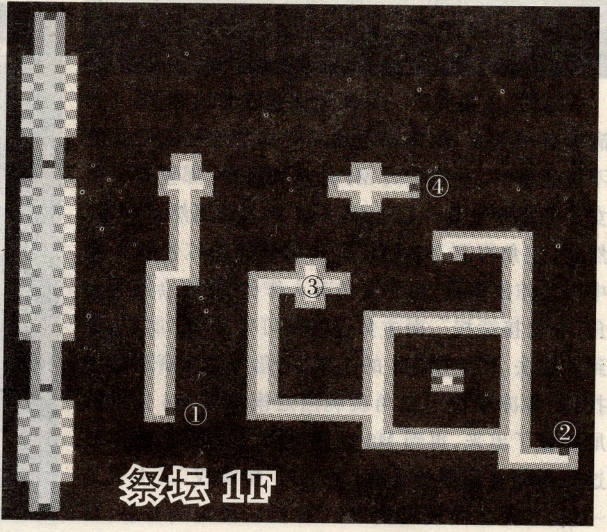


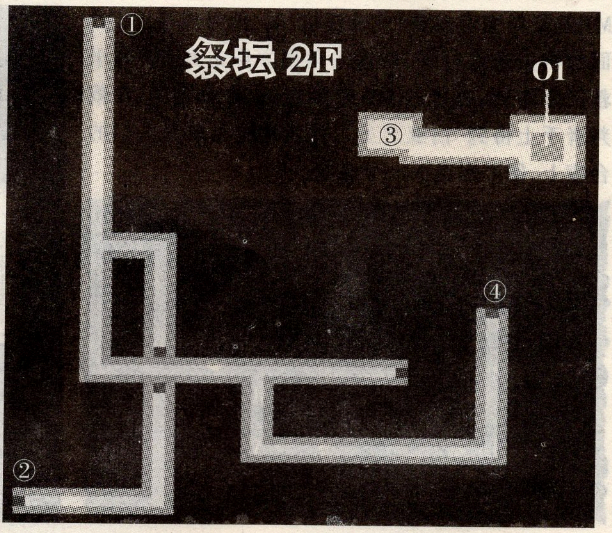
主角终于到达祭坛了。在这里，融合体会不断疯狂地追着主角，所以要非常小心。祭坛共分为四份，第一份的地图都是相同的，唯一不同之处只是地图是九十度角的旋转罢了。所以笔者只列出头一幅(共两层)的地图。匆匆的，主角将四粒“玉”放在四个地图的O1的位置上，将那儿的火弄熄，便可以回到祭坛去，但要注意当放第三粒玉时融合体是会突然地在主角面前出现，这时要立刻跑、跑、跑，它的速度和主角的跑速差不多，所以绝不能停下，只要到达传送点便可暂时松一口气。当四粒都完全放好后，融合体便会在主角面前死去(真大快人心哦!)，并立即会回到祭坛，然后只要利用祭坛后的升降机便可以重回地上界了。

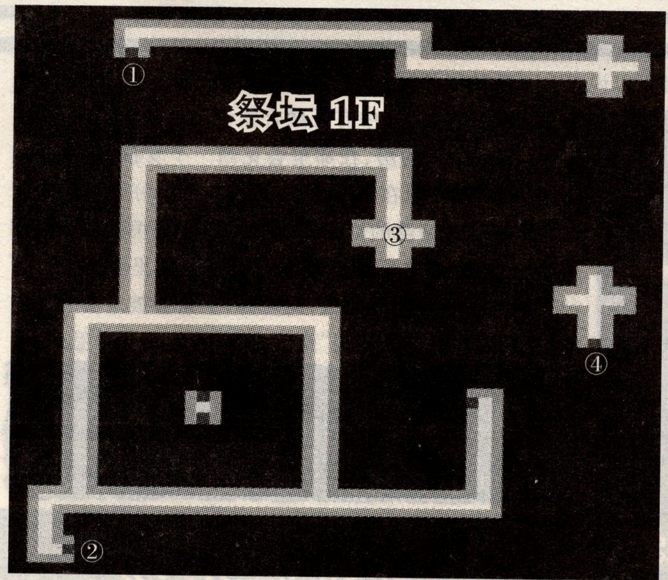












FLOW CHART ⑱ 祭坛

1. 从1F①到2F①。
2. 从2F②到1F②。
3. 从1F③到2F③。
4. 到O1放“玉”。
5. 从2F③到1F③。
6. 从1F②到2F②。
7. 从2F④到1F④。
8. 到下一个地区(地图一样)。
9. 放完四块玉后，隔合体被消灭，主角逃脱，游戏结束。

END

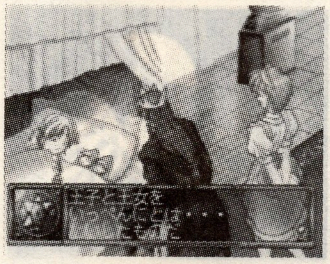


精霊召喚
プリンセス オブ ダークネス

机种:PS　厂商:翔泳社　类型:S·RPG　媒体:CD－ROM

当人与魔法共有的时代，也是神圣的“光之一族”与邪恶的“暗之一族”共存的时代。圣与魔，及“光”与“暗”是缺一不可的，因此两者要相互调和并保持这种关系。接受魔力的人类就要依“魔法法则”而去使用魔法，然而有一天，长时间以来“光”与“暗”的均衡被破坏了！

永不休止的战争拉开了帷幕！



这天是“光之一族”的大喜之日，皇后生下了一对孪生兄妹。“光之一族”的国王为这对子女起了名字，王子名叫フイツト，公主则名叫レナ。与此同时，魔王ザザン得到副官的情报，他对“光之一族”有了继承人十分不安，于是便召集手下对“光之一族”发起了进攻。

面对魔族的大规模袭击，国王已预感到不幸，于是他将王子フイツト和公主レナ托负给亲信侍卫，自己则与王后一起守卫王城，誓与国家共存亡。

侍卫带着这对“光之一族”的后裔迅速逃离，但出城时却遇到了魔族，战斗中公主不幸被对方抢走，身负重伤的他只好抱着王子フイツト远走他乡。

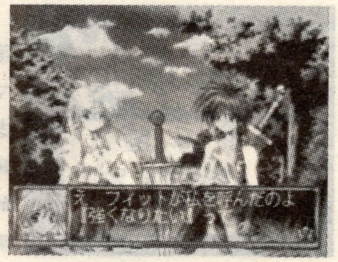


时光飞逝，转眼15年过去了，フイツト已长大成人。他来到养父的病床前，告诉他自己近来已领会到一些简单的魔法，同时经常会作同一个梦，在梦中有一个少女不住向自己求救。养父(当年的那个侍卫)感到フイツト的能力已将觉醒，况且自己已不久于人世，是该把其身世和盘托出的时候了。养父告诉フイツト，他便是“光之一族”的王子，而其梦中的那个少女很有可能便是他的孪生妹妹レナ。消灭魔族是“光之一族”的使命，フイツト与レナ将是人们唯一的希望。

养父去逝了，フイツト对自己的身世仍存有疑虑，究竟以后该去向何方呢？

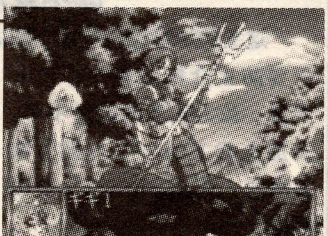


埋葬养父后，フイツト准备踏上讨伐魔王的旅程，这时一个自称光之精灵的少女出现在他的眼前。少女名叫プリム，其母正是先王手下的精灵之一并在15年前与魔族的战斗中不幸牺牲。她提出如果フイツト想与自己定下契约，那么就一定先要将北方的一个被魔族控制的村落解放。フイツト欣然应允，他们一起来到北方村落，而在这里等候他们的正是魔族的ダッパ。



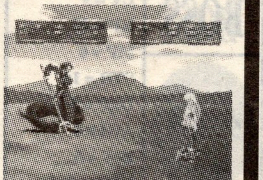
与光之精灵的初遇！

BOSS	
ダッパ	LV＝1
	HP＝30
	MP＝0
	STR＝10
	DEP＝4
	AGI＝1
	INT＝2
	LUK＝2



战术要点

因为是游戏的第一关，所以难度较低。版图并不很大，敌人也很容易对付。需要注意的是BOSSダッパ，但只要让プリム连续使出两次特殊技，相信可以很轻松地将其打倒。





打倒魔族后，被魔化的村民恢复了正常，而プリム亦正式与フイット签定了契约。二人一起上路，当经过一座火山的时候遇到了火之精灵シュラ。シュラ说如果主人死亡，那么精灵也会随之死去，所以对与フイット签定契约迟疑不决。这时，魔族的ダボス出现，フイットか毫不犹豫地向其冲去。シュラ被其勇敢与决心所感动，终于承认フイット是自己的主人。



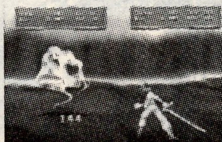
火之精灵的决心！

BOSS	
ダボス	LV = 3 HP = 36 MP = 0 STR = 12 DEP = 5 AGI = 5 INT = 3 LUK = 4



战术要点

由于当フイット离开精灵一定距离后，精灵便会脱离其控制，按自己的意愿行动，所以此战中万不可使队伍分散。对 BOSS ダボス的战斗只要集中我方同伴的特殊技向其攻击，很快便会胜利。



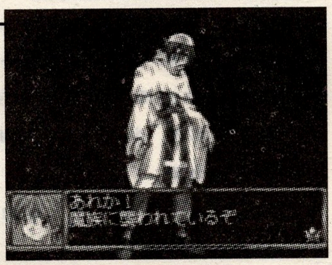


シュラ加入队伍后，三人继续赶路。途经一个湖边时，因为是火之精灵的缘故，シュラ感到有些不安，可偏偏硬充好汉并矢口否认。此时魔族的ゴグリ出现并抓住了生活在湖中的水之精灵マーム，面对这种情况，フイット奋不顾身地上前援救。光之精灵プリム和火之精灵シュラ也紧随フイット之后冲向前去，一场战斗展开了！



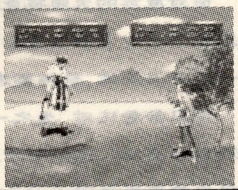
奋力解救水之精灵！

BOSS	
ゴグリ	LV = 6 HP = 40 MP = 0 STR = 15 DEP = 8 AGI = 8 INT = 5 LUK = 1



战术要点

这一关的地图比前两关稍微复杂一些，狭窄的地形对于同伴的行动颇为不利，最佳的方法是在空旷地带将敌方的喽罗干掉，然后再集中力量攻击 BOSS。至于水之精灵已无暇援救，但并无影响。





救出了水之精灵マーム之后，出于感激她毫不犹豫地与フイット定下了契约。似乎是水火不容的关系，マーム和シュラ一见面便吵个不停，但其实这两人原本是很好的朋友呢！众人来到一个大草原，一阵奇怪的风吹来，プリム说这很有可能是风之精灵シルク引起的，而性格内向的她一向不喜欢与人交往。当シルク出现在众人面前后，其他精灵便出言劝她加入队伍。



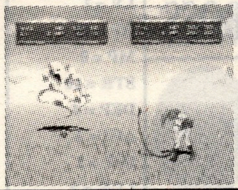
在风中与同伴相遇！

BOSS	
ダモス	LV = 9 HP = 48 MP = 0 STR = 16 DEP = 9 AGI = 6 INT = 5 LUK = 2



战术要点

这关的地形比较空旷，所以移动起来也较为方便，但要防止众精灵离フイット太远。敌方喽罗的数目不多，又加上我方的マーム拥有恢复魔法，所以战斗起来十分的轻松。





打败了ダモス之后，风之精灵シルク感到フイットト的为人便如同一阵温暖的风，令自己丝毫没有不安的感觉，所以便与其签定了契约加入队伍。众人来到一处岩石场，プリム说越过此处便可到达当年遭魔族袭的“光之一族”的王城。众精灵竭尽全力也没能找到フイットト妹妹レナ的踪影，但プリム却感到地之精灵ガイア便在附近。



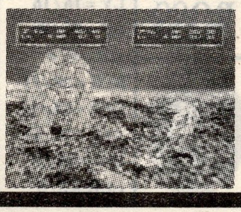
大地之精灵的威力!

BOSS	
デスモ	LV = 10
	HP = 50
	MP = 0
	STR = 18
	DEP = 11
	AGI = 6
	INT = 2
	LUK = 5



战术要点

此战是第一场有地型高低差的版图，前进时相当不便，直接攻击系的人物要先行，间接攻击系的则在后方支援，否则攻击敌人时将会非常不便。デスモ的攻击力及防御力亦颇强，众人一定要小心。





战胜デスモ之后，マーム立刻为ガイア查看并治疗伤势。ガイア恢复后对フイットト可以统率四个精灵的精神力钦佩不已，并愿意与大家一同去讨伐魔王。越过山路，フイットト等来到王城附近的村落，此处因为魔族的破坏已变为废墟。突然间，魔族エビル出现，他正是当年袭击フイットト养父的那个敌人。フイットト当然不会放过这个机会，决心为养父报仇。



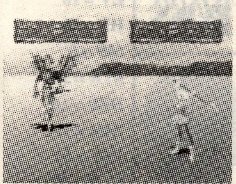
再度来至昔日村庄!

BOSS	
エビル	LV = 12
	HP = 60
	MP = 0
	STR = 20
	DEP = 10
	AGI = 10
	INT = 4
	LUK = 8



战术要点

此版的战场与上一仗的外型非常相似，不过因版图较为阔的关系，行军时亦不至于太受阻碍，而且敌人的攻击较为主动，不妨停留于一处排好阵势，待它们下来才逐只击破。



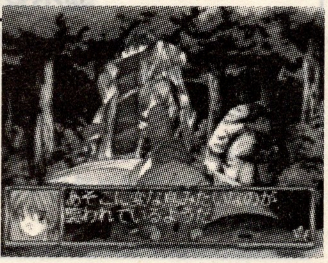


终于为养父报了仇，可失败的エビル却不愿将フイットト的妹妹レナ的消息吐露出来，更想利用自爆来与众人同归于尽。幸好ガイア张开魔法屏障保护了大家，于是大家只好继续寻找レナ的消息。当经过妖精之森的时候，精灵们来到温泉中沐浴休息，谁知意外的事又发生了。魔族バエバ突然出现，并捉住了一只可爱的妖精，众人便立刻出手相救。



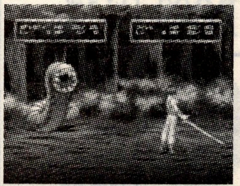
妖精之森中的遭遇!

BOSS	
バエバ	LV = 14
	HP = 70
	MP = 0
	STR = 26
	DEP = 15
	AGI = 12
	INT = 8
	LUK = 4



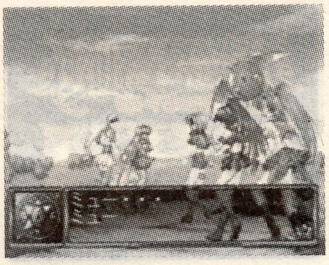
战术要点

这场战斗的版图可算是最难前进的一版，狭窄的地型使同伴间经常互相阻碍去路，幸好敌人排阵颇为松散，令战斗不至于太吃力，摆放同伴位置时只要留心一点便可以了。



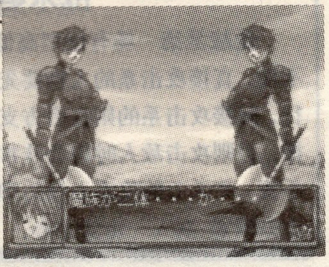


打败魔族救出了那只怪鸟型的妖精，它的名字叫ミュウ。フイット和五位精灵为了避免它再次受到魔族的欺辱，便将各自的魔力附加在了它的身上。众人继续行进，フイット越来越担心妹妹レナ的安危，众精灵已理解他的感受，并不断出言鼓励。正行间，一对魔族的孪生姐妹ラォウ和ウォク出现在众人面前，一场更为险恶的战斗展开了。



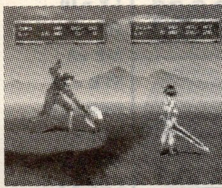
与孪生魔族的战斗!

BOSS	
ラォウ ウォク	LV＝16/16 HP＝80/80 MP＝0/0 STR＝30/31 DEP＝18/16 AGI＝10/11 INT＝15/9 LUK＝5/5



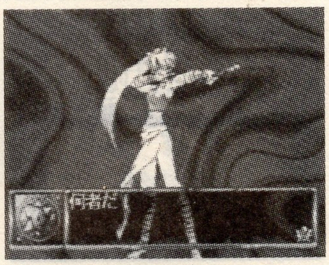
战术要点

此版图与上一个战场刚好相反，广阔的平原令行军十分顺畅，要留意的只是BOSS ラォウ和ウォク，应集中兵力先将其中一名首领干掉，然后再对付另外一个，以防止两人同时向我方攻击。



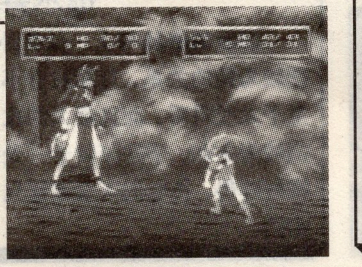


打倒了ラォウ和ウォク姐妹，他们恢复了人类的样貌，原来她们也是受到魔王力量的影响才变成魔族的。其后，众人来到一处圣魔两种力量交织的地方，フイット认出此处正是经常在自己梦中出现的地方。这时，一个魔族的女子出现了，但フイット却认出这个女子正是梦中的妹妹。究竟该否出手呢?在众精灵的劝说下，他只有再度走上战场。



在战场上兄妹相逢!

BOSS	
レナ	LV＝18 HP＝90 MP＝0 STR＝39 DEP＝18 AGI＝16 INT＝15 LUK＝1



战术要点

这版敌人的数目相当多，但它们的排阵相当密集，各精灵不妨使出LEVEL2或以上的特殊技将它们一起消灭，而レナ的防守力并不太高，在众人的特殊技围攻击下，很快就可取得胜利。





将受魔族控制的レナ打败后，她终于解除了魔族的封印而恢复了本性，兄妹相识了。因为受到レナ光之力量的影响，フイット的召唤精灵的能力已大幅度提高。正当众人准备继续冒险的时候，魔族的大魔法师バラン出现并指责レナ是魔族的叛徒，他想要将レナ消灭。フイット当然不会坐视不理，众人一起向来犯的魔族发起了进攻。



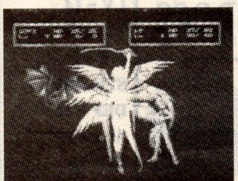
魔族大魔法师出现!

BOSS	
バラン	LV＝20 HP＝100 MP＝0 STR＝25 DEP＝15 AGI＝13 INT＝15 LUK＝6



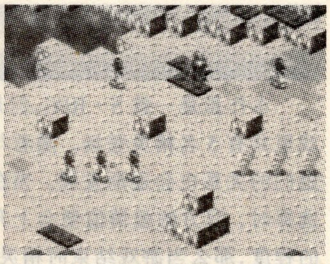
战术要点

此战的平原版图无什么特别，要留意的只是那些红色火龙，而BOSS バラン只要在众人围攻下便可把他收拾了。这一话因为已接近故事尾声，所以应多对喜爱的女性角色实行守护指令。



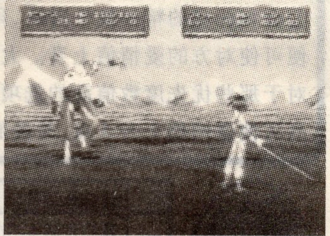


魔族的大魔法师バラン也被打败了，众人信心大增，于是一起向着魔王城的方向进发。随着距离的接近，众人越来越感到邪恶气息的猛烈，魔王看来已离众人不远了。大家士气十分高昂，决心要消灭大魔王恢复世界的和平。这时，魔族的敌人又出现了，为首者名叫ゲドス。フイット率领レナ以及五大精灵与新的敌人展开了战斗。



临近魔王城的考验!

BOSS	
ゲドス	LV = 21
	HP = 110
	MP = 0
	STR = 47
	DEP = 20
	AGI = 10
	INT = 12
	LUK = 9



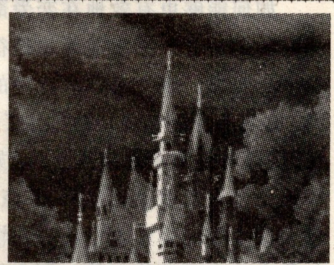
战术要点

这战场属于广阔式的类型，最佳的战法是排好队伍待敌军前来逐只击破，BOSS ゲドス HP 值达 110，但以现时各人的水准，连续施出特殊技已足以应付。还是尽快增加与精灵的爱情值为要。





在最后之战的前夜，プリム来找フイット，告诉他其实在フイット与其养父一起逃亡的时候便已经与他有过一面之缘。之后，各个精灵纷纷到来，向フイット吐露心事，讲述这段时间以来的感受。面对众位同伴的心意，フイット更加坚定了打败魔族的决心。这时，魔族的副官ゲルク出现，他率领魔族大军准备歼灭フイット等人。



温馨的大决战前夜!

BOSS	
ゲルク	LV = 24
	HP = 120
	MP = 0
	STR = 38
	DEP = 20
	AGI = 19
	INT = 23
	LUK = 15



战术要点

此战一开始敌人已密集在不远处，各人可施出 LEVEL2 的特殊技将它们一起消灭，但切记要保留下近一半的 MP，以用来对付魔族的副官 BOSS ゲルク。决战在即，尽量提升等级吧!



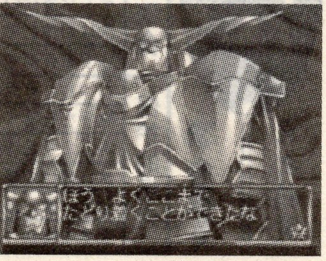


众人一起来到了阴森的魔王城内，魔王ザザン出现了。他声称就如同男与女、善与恶以及生与死一样，光与暗会永远地存在下去，光明不可能将黑暗完全消灭。他告诉フイット，自己要令世界回归于“无”，实现其“究极之姿”。フイット没有理会魔王的狂妄的言论，消灭魔族已成为他唯一的信念。他与同伴们一起冲向魔王，光明与黑暗的对决开始了!



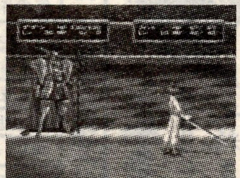
光明与黑暗大对决!

BOSS	
ザザン	LV = 30
	HP = 130
	MP = 0
	STR = 40
	DEP = 30
	AGI = 23
	INT = 32
	LUK = 4



战术要点

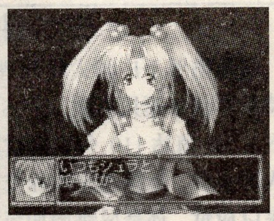
最后一战敌人的数目当然是最多的一版，幸好它们会十分有秩序地向下前进，排好阵势逐只击倒便可以了，由于是最后一版，所有道具亦可尽情使用，击败ザザン的战法依然是围攻使出特殊技。



精灵告白攻略大公开

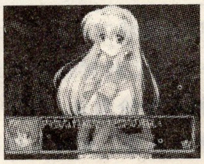
本作虽是一款S・RPG,但是也引入了恋爱的因素。游戏里共有5名精灵登场，随着与魔族战斗的进行，主角与她们的关系也会逐渐发展。当在与精灵的对话中作出正确选择时，双方的爱情值便会上升。如果爱情值到达了一定的程度,那么当游戏结束时精灵将会向主角表白心事。

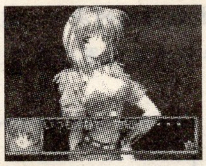




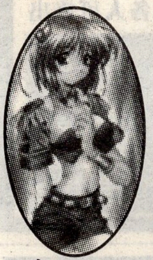
到底选择哪位精灵成为女友呢?

尽快选出喜爱的精灵吧!♥



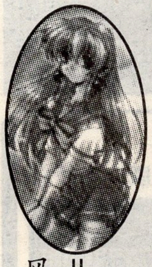


如何能够更有效地在恋爱部分得到好的结果呢？其实战斗也是很关键的一个步骤，在主角体力允许的范围内,多对心爱的精灵使用“かばう”指令,这样可很快令爱情值上升。如果最终某个精灵的爱情值达到16点以上，便会发生她向主角表白心事的情节。如果有两个爱情值相等，那么便会随机选择出一位向主角表白。



地之精灵 ガイア

场合	选项的选择肢	优先度
脱离的场合	俺の作战ミスだ	0
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	1
	しょうがないよ、敌が强すぎたんだ	2
	次に期待してるよ	3
	胜手な行动するからだよ	4
	そうだな、おかげで苦労するよ	5
保护的场合	こっちこそ助かったよ	0
	胜手な行动するなよな	1
	あんまり足を引っ张らないでくれよ	2
	次は助けて贯うよ	3
	お互い样だね	4
	无事で良かったよ	5



风之精灵 シルク

场合	选项的选择肢	优先度
脱离的场合	胜手な行动するからだよ	0
	そうだな、おかげで苦劳するよ	1
	次に期待してるよ	2
	しょうがないよ、敌が强すぎたんだ	3
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	4
	俺の作战ミスだ	5
保护的场合	こっちこそ助かったよ	0
	胜手な行动するなよな	1
	あんまり足を引っ张らないでくれよ	2
	次は助けて贯うよ	3
	お互い样だね	4
	无事で良かったよ	5

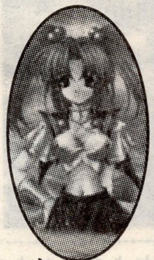
必见! 战斗终了后的乐趣 “恋爱部分”

战斗中,主人公可以对精灵实行“かばう”指令,这样当精灵处于“脱离状态”(体力变为0,战斗不能)时,战斗结束以后便会进入“恋爱部分”。在恋爱部分,主人公会和相应的精灵发生对话,只要能够选择相应的选项便可使对方的爱情值上升。大家可以参考下面的表格,对于那些优先度数值高的选项一定要注意,这些选项最高可使爱情值上升5点,而最低则只能上升1点。



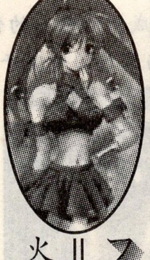
光之精灵 ブリム

场合	选项的选择肢	优先度
脱离的场合	俺の作战ミスだ	0
	そうだな、おかげで苦劳するよ	1
	胜手な行动するからだよ	2
	次に期待してるよ	3
	しょうがないよ、敌が强すぎたんだ	4
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	5
保护的场合	こっちこそ助かったよ	0
	胜手な行动するなよな	1
	足を引っ张らないでくれよ	2
	次は助けて贯うよ	3
	お互い样だね	4
	无事で良かったよ	5



水之精灵 マーム

场合	选项的选择肢	优先度
脱离的场合	俺の作战ミスだ	0
	胜手な行动するからだよ	1
	そうだな、おかげで苦劳するよ	2
	しょうがないよ、敌が强すぎたんだ	3
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	4
	次に期待してるよ	5
保护的场合	こっちこそ助かったよ	0
	胜手な行动するなよな	1
	あんまり足を引っ张らないでくれよ	2
	次は助けて贯うよ	3
	お互い样だね	4
	无事で良かったよ	5



火之精灵 フィスト

场合	选项的选择肢	优先度
脱离的场合	俺の作战ミスだ	0
	そうだな、おかげで苦劳するよ	1
	しょうがないよ、敌が强すぎたんだ	2
	そんな事ないさ、君はがんばってるよ	3
	次に期待してるよ	4
	胜手な行动するからだよ	5
保护的场合	こっちこそ助かったよ	0
	胜手な行动するなよな	1
	あんまり足を引っ张らないでくれよ	2
	次は助けて贯うよ	3
	お互い样だね	4
	无事で良かったよ	5



基本设定 全36章、共36回战斗

GAME 流程

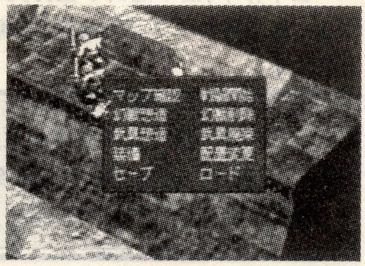
章
系统变化
↓
战斗
地图确认
配置变更
幻兽想造・削除
武具想造・破弃
装备
セーブ・ロード
↓
系统变化
↓
章终了
继续循环

游戏的进程可以说是非常简单,作为SLG,本作在介绍完情节后自然就会进入战斗。因为采用了双主人公制,所以本作分为两个部分,每个主人公都有18章的情节,进行完一个主人公后再进行另一个主人公的情节,才能使游戏真正出现结尾。

本作的基本模式与左表相同,本作并不存在什么隐藏关,但是系统的复杂使初接触本作的朋友们大伤脑筋,以下将会介绍本作的基本系统。

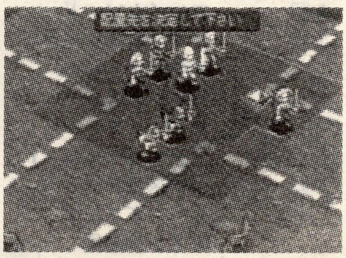
基本设定 战斗系统解说

在战斗系统中,包括地图确认、配置变化、幻兽想造・削除、武器想造・破弃、装备和セーブ・ロード,这一切就构成了本作最基本的战斗系统。当然攻击、法术、道具以及移动这些在战斗中的指令,在此就不做具体解说了。



本系统是在战斗准备画面时出现的,熟悉掌握便可在战斗中取得很大的优势。

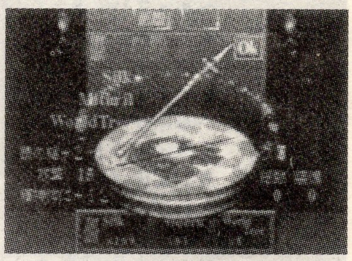
——地图确认—— 战斗开始前,要确认一下本关的地形、敌人的数量、敌人的性质以及宝箱的位置,这一切的了解可以使得此关的攻略更加简单,当然确认了这一切情报之后,对于己方的安排也非常有帮助。



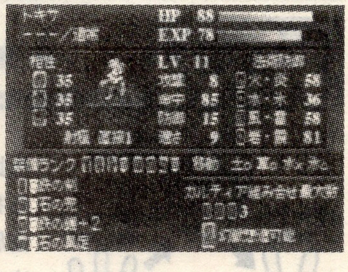
——配置变更—— 在指定范围内可以任意变换己方的配置,也就是说根据前面"地图确认"时了解到的一切情报,来相应变换己方的配置。

——幻兽想造・削除—— 在此进行幻兽的想造或削除,根据己方的テクスト数量的不同以及种类的不同,所想造的幻兽会有所限制,在加上对幻兽最大数的规定,使得己方在进行想造的时候,一定要考虑到全部的因素,根据具体的情况进行想造或削除。

——武器想造・破弃—— 与幻兽想造・削除在形式上基本相同,只不过是进行武器及装备的想造,根据己方的テクスト数量的不同及种类的不同,会使得想造出的武器及装备有着多种多样的变化,这样根据不同的属性及特殊效果可以将它们分别装备到各角色身上。

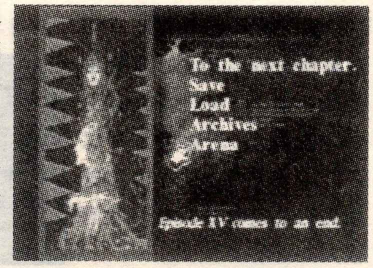


——装　备—— 于此可以进行人类和幻兽的装备工作,如果对自己装备能力没有太高自信的话,可以选择"おすすめ"进行自动的最强装备,这一选项在游戏的初期很有用,但在后期就不如自己装备了。



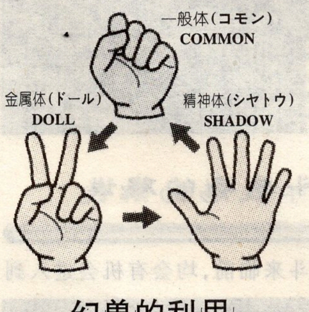
基本设定 斗技场的解说

于每章终了后、次回战斗来临前,均会有机会进入到斗技场中,在斗技场通过战斗,可以获得不同的装备及道具。下表中是在斗技场可以得到的所有道具以及获得的条件,根据自己的需要去战斗吧!



胜利回数	アイテム名
0回	フレイムソード
1回	ダマスカスソード
	アテナズヘルム
	マイレスの兜
	ビヘッドアーマー
	アテナズヘルム +1
5回	ダマスカスソード +1
	ビヘッドスピア
	マイレスの剑
	マイレスの具足
	ビヘッドレッグ
	ゴーレムハンマー
	ゴーレム・ヘッダー
15回	リザウロランス
	リザウロキャップ
	リザウロの衣
	リザウロブーツ
30回	ダマスカスソード +2
	アテナズヘルム +2
	ポレイペンの刃
	カバンダハンマー
	カバンダサンダル
	タラリア
	ヘルメスハット
	あまのぬほこ
	天の羽衣
	オーディンハット
	バルキリーアーマー
	トライデント
40回	ランスオブパルドス
	ヘルムオブパルドス
	パルドスアーマー
	チャルネの帽子 +1
	チャルネの帽子 +2
	チャルネの帽子 +3
	アテナズヘルム +3
50回	ダマスカスソード +3
	ダマスカスソード +3
	バルキリーアーマー +1
	アテナズヘルム +4
	牛角の剑
	牛王の铠
	牛鬼の蹄铁
	チャルネの帽子 +4
	フェミールの服 +1
	フェミールの服 +2
	フェミールの服 +3
	サテレスアックス
	サテレスサンダル
	カーリヤランス
	ヘルムオブカーリヤ
	カーリヤアーマー
	フェミールの服 +4
	フエルガロの靴 +1
	フエルガロの靴 +2
	フエルガロの靴 +3
	フエルガロの靴 +4
	ガイア・ハンマー
	布都御魂剑 +1
	布都御魂剑 +2
	布都御魂剑 +3
	布都御魂剑 +4
	レッグオブシャイン
	ブーツオブターク
	アコニットハンマー
	アコニットローブ
	エクスカリバー
	インテルキドナ
	ファイナスソード
	ファイナスヘルム
	ファイナスアーマー
	ファイナスレッグ
	ヘルムオブダーク
	グングニル
	ケリュケイオン
	パラシュ
	ミョルニル
	ピナーカ
	鬼の金棒 +15
	ギロチンアックス
	大般若长光
	ガイア・アーマー
	风の羽衣
	水の羽衣
	テュルソス
	スクレップ
	フレイム・アーマー
	グラム
	弘誓の铠
	シャドウガード
	コモンシールド
	ドールバリア
	シャドウイレイサー
	コモンブレイカー
	ドールクラッシャー
	ヒヒイロカネの兜
	ヒヒイロカネの具足
	ヒヒイロカネの铠
70回	レーヴァテイン
	チャレンジハンマー
	アトラスシャンバー
	电击パワーシューズ

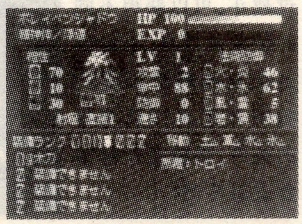
REBUS 基本设定 幻兽系统解析



在想造的众多幻兽中，根据属性一共有三种，也就是我们所说的一般体(体)、金属体(矿)和精神体(灵)，这三种属性的幻兽之间有着相互克制的关系，那么它们具体的克制关系请参阅左表。

——幻兽的利用——

幻兽与人类基本相同，它们也是通过战斗积累经验值来提升等级的，当等级升高到一定阶段后，幻兽也是可以进行进化的，所以说多培养些强力的幻兽对攻略游戏有很大的帮助。



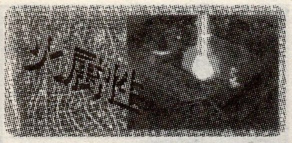
REBUS 基本设定 武器防具相性

攻击方向	有效武器	有效防具
上方攻击	斧系武器(斧、槌)攻击力+20	兜系防具(兜、帽)
平面攻击	剑系武器(剑、刀)攻击力+20	铠系防具(铠、衣)
下方攻击	枪系武器(枪、棒)攻击力+20	脚系防具(脚、靴)

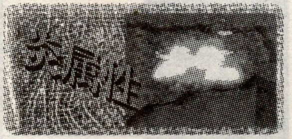
REBUS 基本设定 法术的解析

在本作中，法术起到了极为关键的作用，此次法术的作成主要依靠テクスト的想造，根据文字的组合来合成强力的法术。

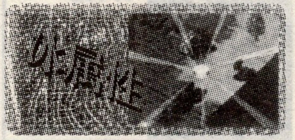
从下页起，将为大家介绍法术、武器、防具以及幻兽的想造形式，通过下面的介绍，大家都可以创造出强力的装备或法术以及幻兽。



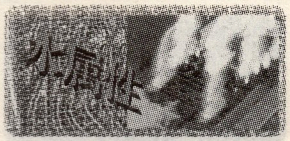
法术名称	テクスト组合
火	火
强火	强、火
速火鬼	速、火、鬼
石火	石、火
火针	针、火
烈火	烈、火
流火	流、火
不知火	不、知、火
大火炎	大、火、炎
重炮火	重、炮、火
流量火	流、星、火
集中炮火	集、中、炮、火
电光石火	电、光、石、火



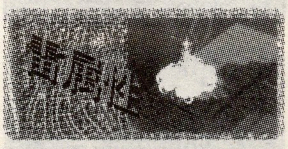
法术名称	テクスト组合
炎	炎
速炎鬼	速、炎、鬼
炎上	炎、上
气炎	气、炎
红炎	红、炎
魔炎	魔、炎
炎帝	炎、帝
怪气炎	怪、气、炎
红莲の炎	红、莲、乃、炎
迦楼罗炎	迦、楼、罗、炎



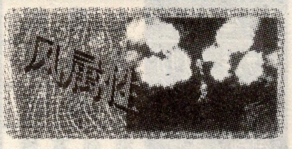
法术名称	テクスト组合
冰	冰
垂冰	垂、冰
冰针	冰、针
流冰	流、冰
巨大冰	巨、大、冰
冰河	冰、河
冰河期	冰、河、期
红莲の冰	红、莲、乃、冰
绝对零度	绝、对、零、度、冰



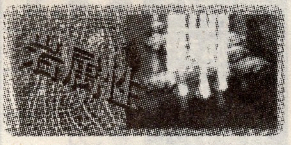
法术名称	テクスト组合
水	水
药水	药、水
灵水	灵、水
速水鬼	速、水、鬼
垂水	垂、水
大水	大、水
海水	海、水
激水	激、水
水银	水、银
菊水	菊、水
铁炮水	铁、炮、水
大洪水	大、洪、水
龙吐水	龙、吐、水
银明水	银、明、水
金明水	金、明、水
背水の阵	背、水、乃、阵



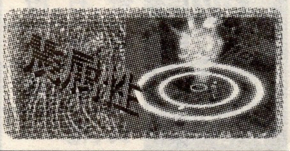
法术名称	テクスト组合
雷	雷
速雷鬼	速、雷、鬼
疾雷	疾、雷
雷电	雷、电
激雷	激、雷
雷兽	雷、兽
百雷	百、雷
建御雷	建、御、雷
付和雷同	付、和、雷、同
雷鸣の阵	雷、鸣、乃、阵



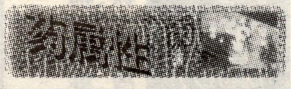
法术名称	テクスト组合
风	风
强风	强、风
速风鬼	速、风、鬼
疾风	疾、风
烈风	烈、风
海风	海、风
台风	台、风
魔风	魔、风
龙卷	龙、卷、风
迷走台风	迷、走、台、风
十乘の风	十、乘、乃、风



法术名称	テクスト组合
岩	岩
岩垂冰	岩、垂、冰
兜岩	兜、岩
奇岩	奇、岩
大岩	大、岩
溶岩	溶、岩
巨大岩	巨、大、岩
集块岩	集、块、岩
メテオ	流、星、岩
堆积岩	堆、积、岩
五百引岩	五、百、引、岩

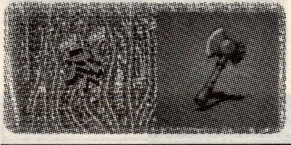


法术名称	テクスト组合
地震	震
强震	强、震
速震鬼	速、震、鬼
烈震	烈、震
列强震	烈、强、震
ワイド・クエイク	大、震
大型地震	大、型、震
激震	激、震
ヘル・クエイク	激、烈、震
巨大地震	巨、大、震
震炎	震、炎
大震炎	大、震、炎
直下型地震	直、下、型、震
世纪末地震	世、纪、末、震
コア・クエイク	星、世、纪、末、震



法术名称	テクスト组合
药	药
奇药	奇、药
百药	百、药
百药の长	百、药、乃、长

武器

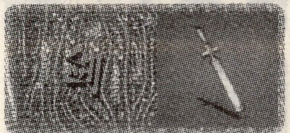


武器名称	テクスト组合
木の斧	斧
石の斧	石、斧
奇石の斧	奇、石、斧
铁の斧	铁、斧
新奇の斧	新、奇、斧
ターフー	大、斧
バトルアックス	战、斧
强大斧	强、大、斧
银の斧	银、斧
ジャイアントアクス	巨、大、斧

金の斧	金、斧
プラチナアックス	白、金、斧
ダイアモンドアクス	金、刚、斧
新罗斧	新、罗、斧
黑绳の斧	黑、绳、斧
梦想の斧	梦、想、斧
金太郎の钺	金、太、郎、斧

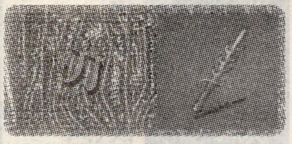


武器名称	テクスト组合
木槌	槌
石槌	石、槌
金槌	铁、槌
大槌	大、槌
ウォーハンマー	战、槌
银の金槌	银、槌
强打のハンマー	强、打、槌
プラチナハンマー	白、金、槌
ダイヤハンマー	金、刚、槌
ドリームハンマー	梦、想、槌
打出の小槌	打、出、小、槌
打出の大槌	打、出、大、槌

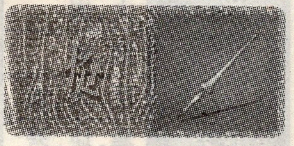


武器名称	テクスト组合
木の剑	剑
石の剑	石、剑
奇石の剑	奇、石、剑
铁の剑	铁、剑
新奇の剑	新、奇、剑
バスタードソード	大、剑
银の剑	银、剑
斩铁剑	新、铁、剑
魔剑	魔、剑
トゥヴァイハンダー	巨、大、剑
ロイヤルソード	金、剑

プラチナブレード	白、金、剑
ダイヤモンドソード	金、刚、剑
七星剑	七、星、剑
クサナギ・レプリカ	草、雉、剑
梦想剑	梦、想、剑
御剑・草雉	御、剑、草、雉
布都御魂剑	布、都、御、魂、剑

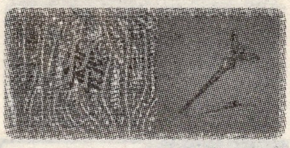


武器名称	テクスト组合
木刀	刀
石のナイフ	石、刀
无铭の刀	铁、刀
スピリットナイフ	锐、气、刀
勇士の剑	军、刀
银の刀	银、刀
绝奇のナイフ	绝、奇、刀
レプリカムラマサ	村、正、刀
青龙刀	青、龙、刀
将军の刀	金、刀
レプリカマサムネ	正、宗、刀
七支刀	七、支、刀
梦想の刀	梦、想、刀
名刀正宗	名、刀、正、宗
妖刀村正	妖、刀、村、正



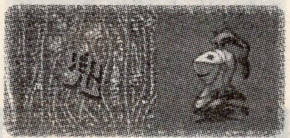
武器名称	テクスト组合
竹枪	枪
石の枪	石、枪
奇石の枪	奇、石、枪
铁の枪	铁、枪
新奇の枪	新、奇、枪
长枪	长、枪
银の枪	银、枪
长柄枪	长、柄、枪

ロイヤルスピア	金、枪
プラチナランス	白、金、枪
ダイヤモンドスピア	金、刚、枪
大身枪	大、身、枪
梦想の枪	梦、想、枪
ヴァジユラ	金、刚、杵、枪



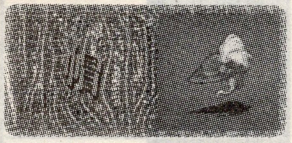
武器名称	テクスト组合
桧の棒	棒
石棒	石、棒
金棒	铁、棒
ロングロッド	长、棒
シルバーロッド	银、棒
鬼の金棒	鬼、金、棒
プラチナロッド	白、金、棒
ダイユモンドロッド	金、刚、棒
パワーロッド	重、石、棒
タングステンロッド	铁、重、石、棒
ニケの杖	胜、利、棒
ドリームロット	梦、想、棒
如意棒	如、意、棒

防具

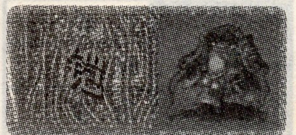


武器名称	テクスト组合
木の兜	兜
石の兜	石、兜
奇石の兜	奇、石、兜
铁兜	铁、兜
新奇の兜	新、奇、兜
大兜	大、兜
银の兜	银、兜

武将の兜	金、兜
プラチナヘルム	白、金、兜
ダイヤモンドヘルム	金、刚、兜
星白兜	星、白、兜
源氏の兜	源、氏、兜
梦想の兜	梦、想、兜
昆沙门の兜	昆、沙、门、兜

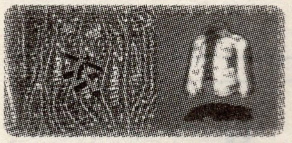


武器名称	テクスト组合
麦わら帽子	帽
皮の帽子	皮、帽
オーガキャップ	鬼、收、帽
军帽	军、帽
ネイビーベレー	海、军、帽
红の帽子	红、帽
ビーストハット	兽、皮、帽
ブランドの帽子	铭、柄、帽
レザーキャップ	牛、皮、帽
エアフォースベレー	空、军、帽
大黑样の帽子	大、黑、帽
梦想の帽子	梦、想、帽
沙门の帽子	沙、门、帽
チャルネの帽子	一、流、铭、柄、帽

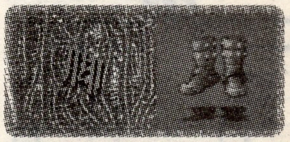


武器名称	テクスト组合
木の铠	铠
石の铠	石、铠
奇石の铠	奇、石、铠
铁の铠	铁、铠
新奇の铠	新、奇、铠
大铠	大、铠
银の铠	银、铠
英雄の铠	金、铠
プラチナアーマー	白、金、铠

ダイヤアーマー	金、刚、铠
源氏の铠	源、氏、铠
梦想の铠	梦、想、铠
昆沙门の铠	昆、沙、门、铠

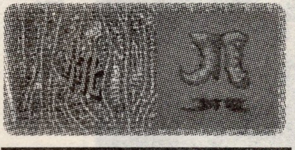


武器名称	テクスト组合
ライトジャケット	衣
皮の衣	皮、衣
オーガジャケット	鬼、皮、衣
锁かたびら	铁、衣
そうかり	大、衣
红の衣	红、衣
ビーストローブ	兽、皮、衣
ブランドジャケット	铭、柄、衣
レザージャケット	牛、皮、衣
エンジェルローブ	白、衣
カンノンローブ	大、白、衣
きんりょう	锦、龙、衣
梦想の衣	梦、想、衣
いおはた衣	五、百、机、衣
フェミールの服	一、流、铭、柄、衣



武器名称	テクスト组合
木の具足	脚
石の具足	石、脚
奇石の具足	奇、石、脚
アイアンレッグ	铁、脚
新奇の具足	新、奇、脚
大具足	大、脚
シルバーレッグ	银、脚
勇者の具足	金、脚
プラチナレッグ	白、金、脚
ダイヤモンドレッグ	金、刚、脚
源氏の具足	源、氏、脚

梦想の具足	梦、想、脚
昆沙门の具足	昆、沙、门、脚



武器名称	テクスト组合
布の靴	靴
皮の靴	皮、靴
オーガジューズ	鬼、皮、靴
ブーツ	长、靴
军靴	军、靴
ネイビーシューズ	海、军、靴
ビーストシューズ	兽、皮、靴
ブランド靴	铭、柄、靴
エナメルの靴	牛、皮、靴
ハイテクシューズ	空、气、靴
エアフォースブーツ	空、军、靴
梦想の靴	梦、想、靴
フェルガロの服	一、流、铭、柄、靴
エアミックス'98	一、流、空、气、靴

幻兽

キャウ(Kyay)	体 or 矿 or 灵
マイレス(Miles)	(体 or 矿 or 灵)+鬼
ビヘッド(Behead)	(体 or 矿 or 灵)+奇
モーデレ(Mordere)	(体 or 矿 or 灵)+筒
ゴーレム(Golem)	(体 or 矿 or 灵)+刚+鬼
リザウロ(Lizauro)	(体 or 矿 or 灵)+石+龙
ポレイペン(Polypen)	(体 or 矿 or 灵)+海+月
カバンダ(Kabanda)	(体 or 矿 or 灵)+奇+兽
パルドス(Pardos)	(体 or 矿 or 灵)+半+兽
ミノタウルス(Minotaur)	(体 or 矿 or 灵)+牛+鬼
ガローク(Garork)	(体 or 矿 or 灵)+鬼+鲛
サテレス(Satelles)	(体 or 矿 or 灵)+珍+兽
カーリヤ(Kaliya)	(体 or 矿 or 灵)+半+蛇
アコニット(Akoniet)	(体 or 矿 or 灵)+幻+怪+树
ドラゴン(Dragon)	(体 or 矿 or 灵)+幻+怪+龙
ファイナス(Fynus)	(体 or 矿 or 灵)+绝+对+幻+兽

想造不能的装备

在此顺便提一下，有些装备虽然十分优秀，但是却只能获得，无法进行想造，在此向大家介绍那些优秀的想造不能的装备。

斧

シャドウイレサー
サテレスアックス
パラシュ
インテルキドナ

槌

ゴーレムハンマー
カバンダハンマー
アコニットハンマー
ミョルニル
チャレンジハンマー
ガイア・ハンマー

剑

コモンブレイカー
マイレスの剑
牛角の剑
ファイナスソード
エクスカリバー
レーヴァテイン
フレイムソード

刀

ポレイペンの刃
大般若长光

枪

ドールクラッシャー
ビヘッドスピア
リザウロランス
ランスオブパルドズ
カーリヤランス
トライデント
グングニル

棒

あまのぬほに
ケリュケイオン
テュルソス

兜

アテナズヘルム
コモンシールド
ヒヒイロカネの兜
ヘルムオブパルドス
ヘルムオブカーリヤ
ファイナスヘルム
ヘルムオブダーク

帽

チャルネの帽子
モーデレキャップ
ゴーレム・ヘッダー
リザウロキャップ
ヘルメスハット
オーディンハット

铠

バルキリーアーマー
ガイア・アーマー
フレイム・アーマー
弘誓の铠
ドールバリア
ヒヒイロカネの铠
ビヘッドアーマー
リザウロの衣
パルドスアーマー
牛王の铠
カーリヤアーマー
ファイナスアーマー

衣

フェミールの服
风の羽衣
水の羽衣
アコニットローブ
天の羽衣
アトラスジャンパー

脚

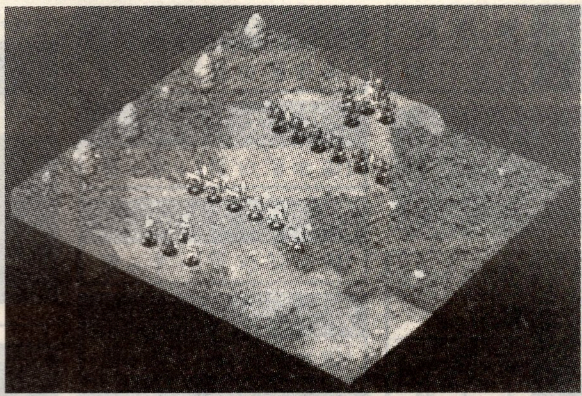
シャドウガード
ヒヒイロカネの具足
マイレスの具足
ビヘッドレッグ
リザウロブーツ
ファイナスレッグ
レッグオブシャイン
ブーツオブダーク

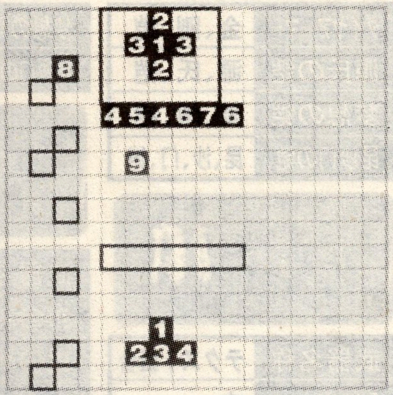
衣

フェルガロの靴
カバンダサンダル
牛鬼の蹄铁
サテレスサンダル
タラリア
电击パワーシューズ



伯爵领内·散步道





要点

我方幻兽:战斗开始时,本方队伍中会自动有幻兽配属(マイレスコモン×3、マイレスシャドウ×3)这些幻兽属于己方队伍中的"アラーナ"和"トキサ"。

敌增援:如果有人想把回合坚持到99回合,那么敌方就会有LV20的强力增援登场,增援数量为19体。

道具:8的位置上为"マレスの剑",9的位置上为"石の斧",利用"震"的法术将地面破坏便可得到。

障碍物:可用火炎、雷的法术将其破坏。

回复:于MAP上的"花"的位置可回复40个HP。当然这只限于本关,其它关的设定稍有不同。

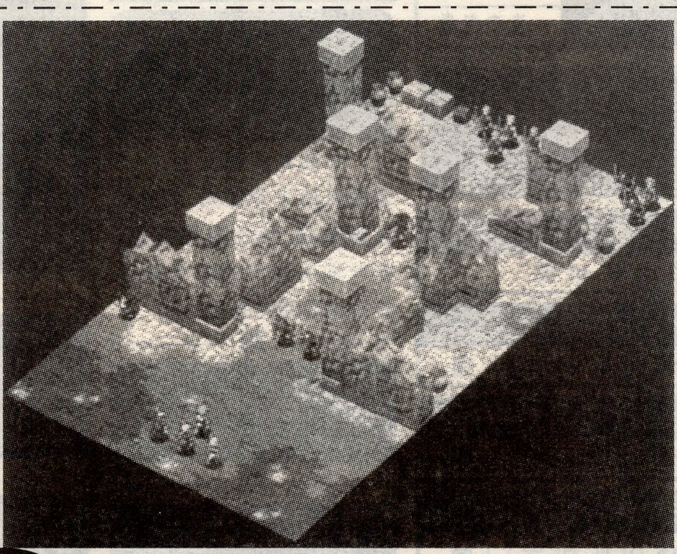
我方人物角色状况

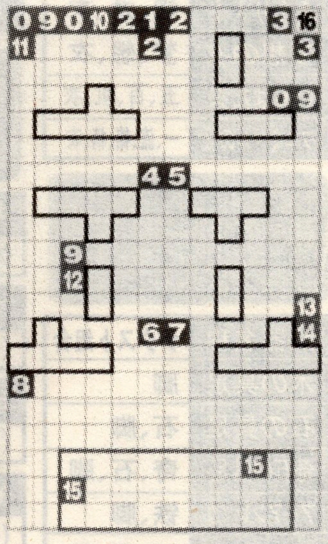
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遺
1	トキサ	1	鉄の剣	石の兜	石の鎧	石の具足	50	B	B	3	○
2	デュラン	1	スピリットナイフ	軍帽	鎖かたびら	軍靴	50	C	C	3	×
3	アラーナ	1	無銘の刀	−	ライトジャケット	皮の靴	50	C	D	4	○
4	エレ	1	木刀	紅の帽子	ライトジャケット	布の靴	50	E	E	2	×

敌人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	ミスティ	1	石のナイフ	石の兜	石の鎧	石の具足	火	氷	風	炎上	−	×	−

伯爵领内·遗迹迹地







要点

行动:在敌人的幻兽中,"キャウ"是有破坏宝箱的能力,所以应先将其消灭。

道具:0为空宝箱、9为ミスリル、10为"上"的ラクスト、11为シルク×10、12为"铁"的ラクスト、13为"针"的ラクスト、14为"疾"的ラクスト、15为ミスリル×3

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
3	マイレスシャドウ	3	木刀	−	×	−
4	ビヘッドコモン	1	檜の棒	×	ライトジャケット	−
5	ビヘッドシャドウ	1	檜の棒	×	ライトジャケット	−
6	マイレスコモン	2	檜の棒	−	×	−
7	マイレスシャドウ	2	木刀	−	×	−
8	キャウ	1	×	×	×	×

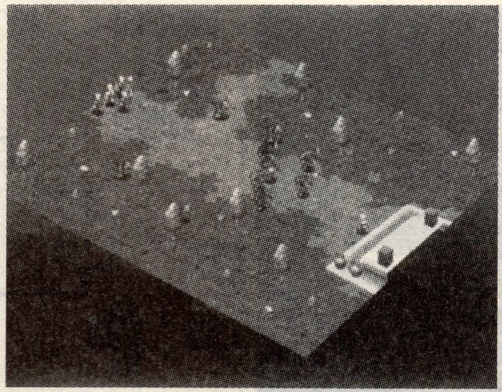
敌人物角色状况

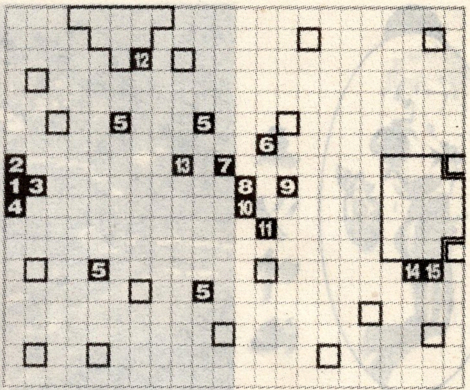
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	ガルム	5	無銘の刀	石の兜	皮の衣	皮の靴	速火鬼	氷(+2)	薬(+1)	−	−	10	−
2	盗賊	2	木の剣+2	皮の帽子	−	皮の靴	雷	−	−	−	−	×	−

REBUS完全攻略―TOXA篇



伯爵の屋敷・中庭





要点

想造幻兽:此关幻兽的种类有所分别,ビヘッドドール(装备武器为金槌)、ビヘッドコモン(装备武器为金棒)、ビヘッドシャドウ(装备武器为无铭日刀)。

MAP 扩张:如果在 4 回合将敌方的ガルム击倒,MAP 会有所扩大,而己方的援军也会在 MAP 的左上方出现。

道具:12 为ミスリル×2、13 为ミルク×10、14 为"菊"的ラクスト、15 为ミスリル×1

敌方幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
5	モーデレコモン	1	×	木の兜+3	×	×
6	ビヘッドドール	4	金棒	×	–	ブーツ
7	ビヘッドコモン	4	金棒	×	鋼かたびら	–
8	ビヘッドシャドウ	4	無銘の刀	×	鋼かたびら	–
9	ビヘッドシャドウ	4	金槌	×	–	ブーツ
10	ビヘッドドール	4	金槌	×	鋼かたびら	–
11	ビヘッドコモン	4	無銘の刀	×	–	ブーツ

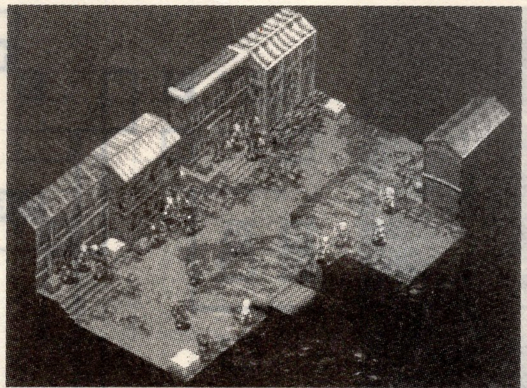
我方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
–	ミスティ	1	石のナイフ	石の兜	石の鎧	石の具足	60	D	C	3	×

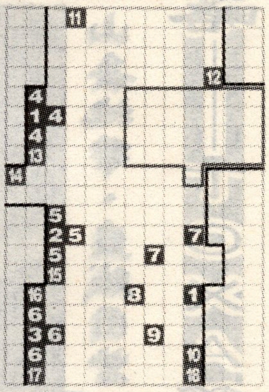
敌人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	ガルム	5	金棒	鉄兜	鋼かたびら	石の具足	速火鬼	氷針	薬(+1)	–	–	5	–
2	盗賊	4	金槌	軍帽	–	–	水	–	–	–	–	×	シルク×3
3	盗賊	4	鉄の槍	軍帽	–	–	岩	–	–	–	–	×	シルク×3
4	盗賊	4	鉄の剣	軍帽	–	–	雷	–	–	–	–	×	シルク×3

カイナスの町・商店街



决定与骑士团合作共同讨伐盗贼团。



要点

幻兽:己方有可以做间接攻击的幻兽,于此关可以多多利用,让他们来削减敌人的 HP,再安排其它角色将其消灭。

道具:11 为シルク×10、12 为シルク×3、13 为"大"的ラクスト、14 为ミスリル×1、15 为奇石の斧、16 为ミスリル×2、17 为"电"ラクストナミスリル×2、18 为ミスリル×3



敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
4	モーデレコモン	1	×	軍帽	×	×
5	モーデレシャドウ	1	×	軍帽	×	×
6	モーデレドール	1	×	軍帽	×	×
7	ビヘッドシャドウ	3	勇士の刀	×	–	ブーツ+4
8	ビヘッドドール	5	勇士の刀+2	×	–	ブーツ+4
9	ビヘッドコモン	4	勇士の刀	×	–	ブーツ+4
10	ビヘッドコモン	3	勇士の刀	×	–	ブーツ+4

我方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
1	ポーシャ	2	木刀+1	麦わら帽子	皮の衣	布の靴	40	E	E	2	×
–	リムザン	10	トゥヴァイハンダー+2	鉄兜	鉄の鎧	アイアンレッグ	60	A	A	2	○

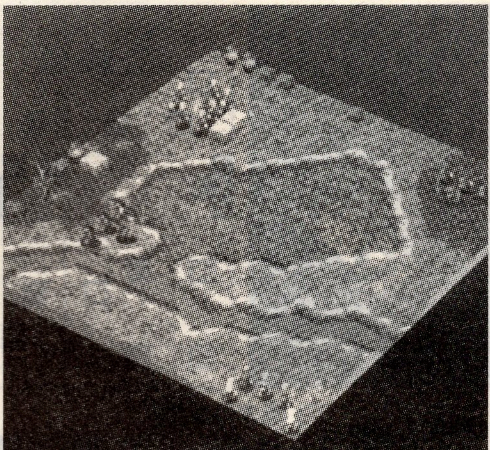
敌人物角色状况

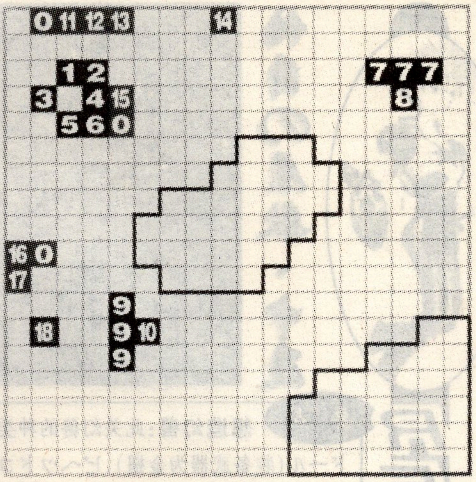
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	盗賊	4	鉄の剣+3	軍帽+4	–	軍靴	石火(+2)	気炎	薬(+2)	–	–	×	–
2	盗賊	4	鉄の槍+3	軍帽+4	–	ブーツ+3	垂氷	大水	薬(+2)	–	–	×	テクスト「鵬」
3	盗賊	4	鉄の斧+3	軍帽+4	–	皮の靴+4	雷電	烈風	薬(+2)	–	–	×	–

REBUS完全攻略—TOXA篇



三ツ叶池





要点 **行动**:用冰属性法术将水池中的水冻住,之后便可以在上面行动了。

道具:0 为空宝箱、11 为ミスリル×1、12 为"军"的テクスト、13 为强大斧、14 为"龙"的テクスト、15 为ミスリル×2、16 为"型"的テクスト、17 为ミスリル×2、18 为ゴーレムハンマー。

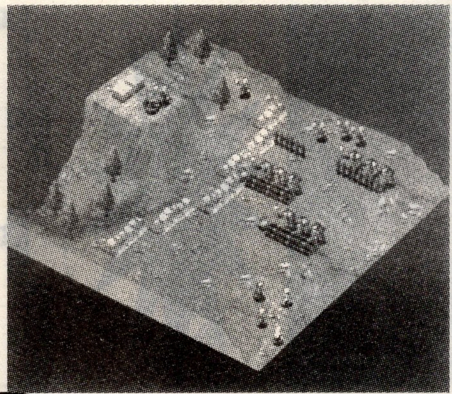
敌方幻兽状况

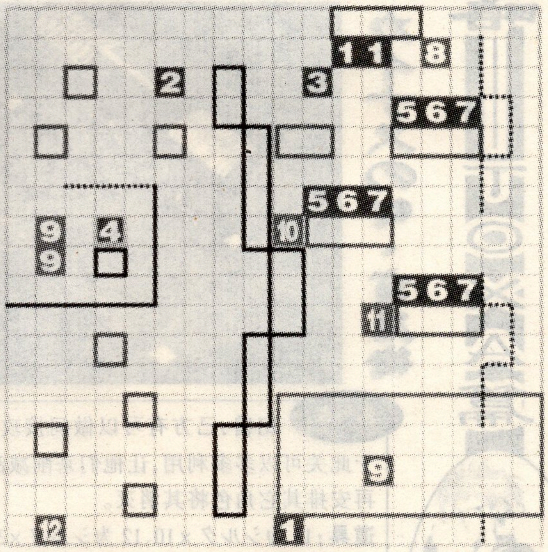
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
7	モーデレシャドウ	6	×	麦わら帽子	×	×
8	ゴーレムシャドウ	2	石の剣	大兜	×	×
9	モーデレドール	6	×	麦わら帽子	×	×
10	ゴーレムドール	2	石の剣	大兜	×	×

敌人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	召喚	アイテム
1	盗賊	8	無銘の刀	鉄兜	鉄の鎧	アイアンレッグ	火	氷	岩	強震	—	4	—
2	盗賊	6	鉄の剣+2	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	地震	速火鬼	×	—
3	盗賊	7	鉄の剣+3	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	地震	—	×	—
4	盗賊	6	鉄の斧+3	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	火	氷	岩	速火鬼	烈震	×	—
5	盗賊	6	金槌	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	速火鬼	強震	×	—
6	盗賊	6	無銘の刀	皮の帽子	鎖かたびら	布の靴	火	氷	岩	地震	速火鬼	×	—

山岳地带·盗贼团岩





要点 **行动**:第三回合己方的援军会在1的位置登场,同时本关的地图将会相应的进行扩大。

炮台:敌方4的位置拥有一座可以操纵的炮台,刚开始是由盗贼操纵的,当把使用的盗贼击毙后,炮台可己方使用。

道具:8 为银の铠、9 为世界树×1、10 为"斩"的ラクスト、11 为ミスリル×5、12 为新奇の铠+4

破坏:10 和 11 必须待机。

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
5	ゴーレムコモン	1	鉄の斧	皮の帽子	×	×
6	ゴーレムシャドウ	1	鉄の斧	皮の帽子	×	×
7	ゴーレムドール	1	鉄の斧	皮の帽子	×	×

敌人物角色状况

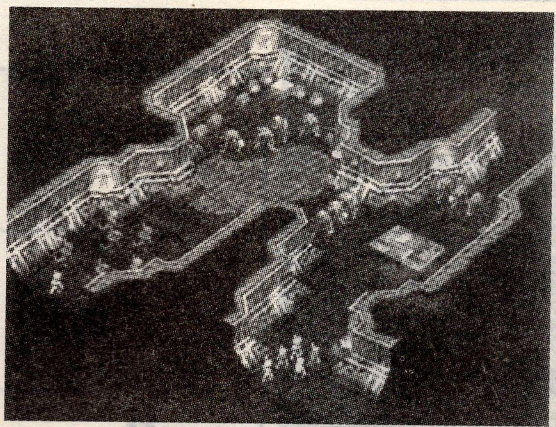
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	召喚	アイテム
1	盗賊	5	木槌	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	火	地震	—	—	—	×	—
2	盗賊	5	木槌	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	石火	強震	—	—	—	×	テクスト「紅」
3	盗賊	5	木槌	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	火	地震	—	—	—	×	世界樹×1
4	盗賊	5	木槌	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	—	—	—	—	—	×	テクスト「溜」

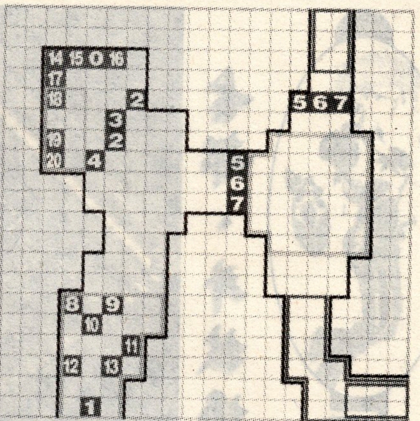




REBUS完全攻略—TO×A篇

盗贼团の洞窟





要点

敌增援 1: 在地图的右侧会出现敌人的增援部队,当然出现条件是:己方成员中任何一人必须踏入这一区域才行。

敌增援 2: 在地图的左上方,敌人的增援部队将会于此出现,出现条件与增援 1 的出现条件一样,但是此处的敌人实力较高。

道具: 0 为空宝箱、14 为ロイヤルソード、15 为世界树 ×1、16 为"银"的テクスト、17 为世界树 ×2、18 为"块"的テクスト、19 为"激"的テクスト、17 为ミスリル×5+シルク×10

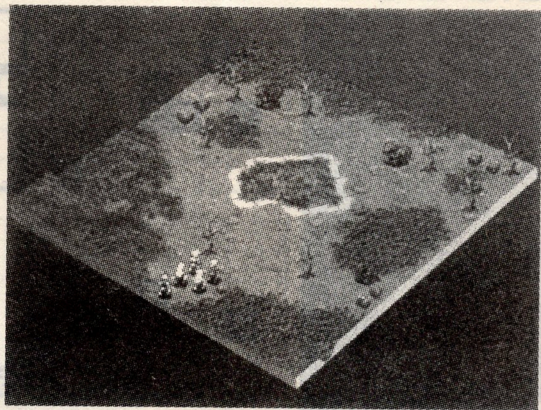
敌方幻兽状况

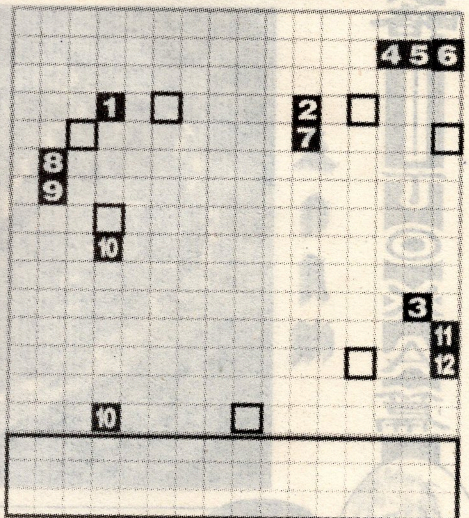
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
2	ボレイベンシャドウ	3	鉄の剣+4	×	×	×
3	ボレイベンドール	3	ロングロッド+2	×	×	×
4	ボレイベンコモン	3	ターフー+1	×	×	×
5	ボレイベンコモン	1	銀の槍	×	×	×
6	ボレイベンシャドウ	1	金槌+4	×	×	×
7	ボレイベンドール	1	無銘の刀+4	×	×	×
8	リザウロシャドウ	1	石のナイフ	—	そうかり	—
9	リザウロコモン	1	スピリットナイフ+3	—	そうかり	—
10	リザウロドール	1	石のナイフ	—	—	—
11	リザウロシャドウ	1	石のナイフ	—	—	—
12	リザウロコモン	1	スピリットナイフ+3	—	—	—
13	リザウロドール	1	石のナイフ	—	そうかり	—

敌人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	クローズ	10	銀の刀+2	大兜	鉄の鎧	大具足	魔炎	巨大水	台風	雷霆(+4)	—	3	—

妖の森





要点

行动: 对抗敌人强力的幻兽,本次与敌人作战最好配备强力的幻兽。敌方所属的位置呈两翼加击状,己方可将其各个击破,当然如此等级较高,玩者对自己有自信的话可以进行混战。

道具: 4 为"村"的テクスト+世界树 ×3、5 为勇者の具足、6 为梦想剑+"绝"的ラクスト、7 为カンノンローブ、8 为"知"的テクスト+世界树 ×3、9 为武将の兜、10 为世界树 ×5、11 为"魔"的テクスト+世界树×3、12 为英雄の铠

世界树的出现使得想造的法术和武器及装备更加丰富化

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	ドラゴンコモン	1	×	×	×	×
2	ドラゴンシャドウ	1	×	×	×	×
3	ドラゴンドール	1	×	×	×	×

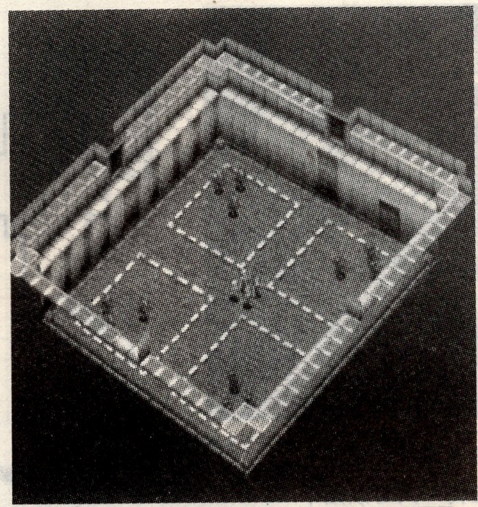
己方人物角色状况

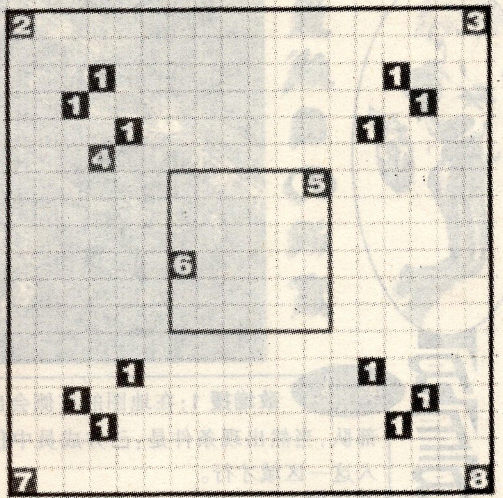
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
—	ラクリマ	8	スピリットナイフ	革帽	鎖かたびら	革靴	50	D	D	3	×
—	バクステール	8	バスタードソード	鉄兜	鉄の鎧	アイアンレッグ	60	B	C	4	○





古都·斗技场





要点

敌增援 1:第 2 回合时,会在斗技场的四周出现敌人的增援部队,等级基本很低,装备有铁枪。

敌增援 2:第 4 回合时,斗技场的四周也就是敌人初期配置的位置会出现敌方的增援部队,由 3 体构成,虽然等级很低,但是较难对付。

道具:2 为"青"的テクスト、3 为ダイヤモンドヘルム、4 为ミスリル×10、5 为世界树×5、6 为世界树×5、7 为シルク×10、8 为ダイヤモンドレッグ、宝箱 7 为ハズレ

主角于此受到了质问,对于战斗的意义他也开始了怀疑,但是路还是要自己走的……

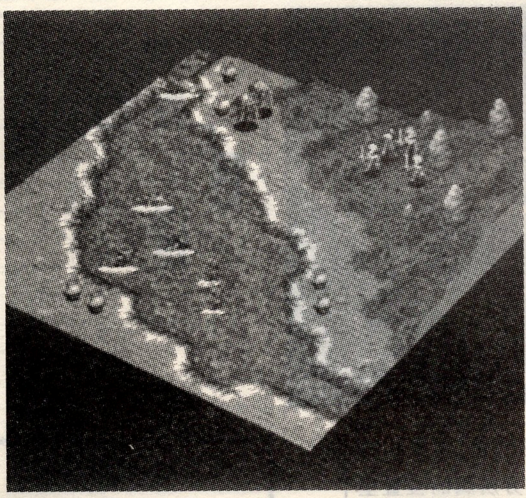
敌方幻兽状况

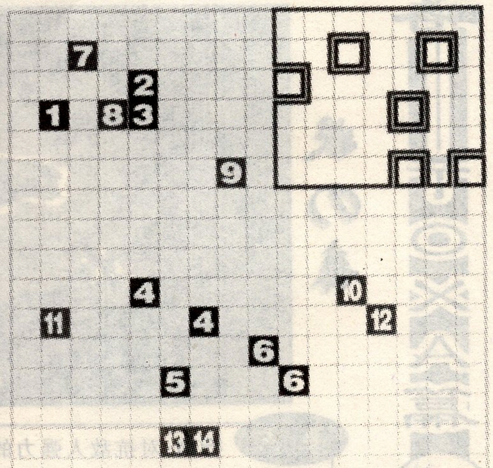
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	リザウロドール	1	無銘の刀+2	軍帽+2	鎖かたびら+2	軍靴+2

己方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遣
—	クーン	9	石の剣	石の兜	石の鎧	石の具足	50	C	C	1	×

三日月湖





要点

敌增援 1:第一回合,地图左上方敌人出现,有首领带队。

敌增援 2:第二回合,地图左上方敌人增援部队出现,有首领带队。

敌增援 3:第四回合,地图左上方敌人增援部队出现,有首领带队。

敌增援 4:第五回合,地图左上方敌人部队出现。

敌增援 5:第七回合,地图左上方敌人部队出现。

道具:7 为シルク×5、8 为"河"的テクスト+"炎"テクスト、9 世界树×10、10 为"龙"的テクスト、11 为星白兜、12 为"超"的テクスト、13 为ミスリル×5、14 为"帝"的テクスト

己方人物角色状况

名前	移	武	防	枚数	想遣
トキサ	60	A	A	4	○
アラーナ	60	B	C	5	○
ボーシャ	50	E	D	3	×
クーン	60	B	B	2	×

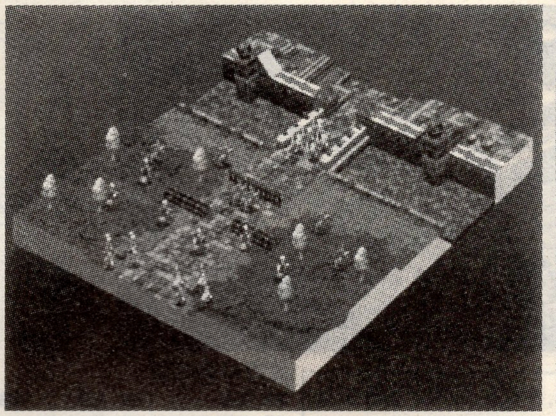
敌幻兽状况

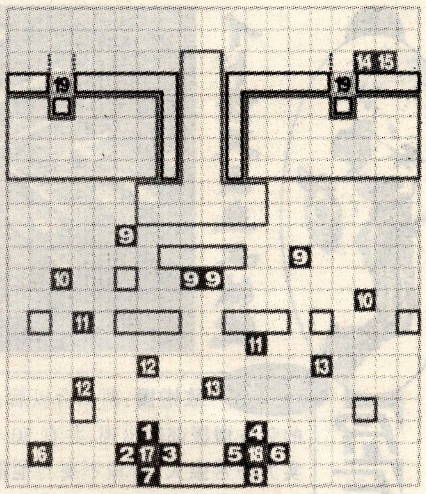
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	ガロークシャドウ	1	×	×	×	×
2	ボレイベンコモン	2	木刀	×	×	×
3	ボレイベンドール	2	木刀	×	×	×
4	ガロークドール	1	×	×	×	×
5	ガロークコモン	1	×	×	×	×
6	リザウロコモン	6	木刀	—	—	—





骑士团の岩





要点

道具:14为ハイテクシューズ、15为ダイヤモンドソード+2、16为ランスオブパルドス、17为"氏"的テクスト+ミスリル×3、18为"走"的テクスト+世界树×3

炮台:此关的炮台性能与前回的一样。

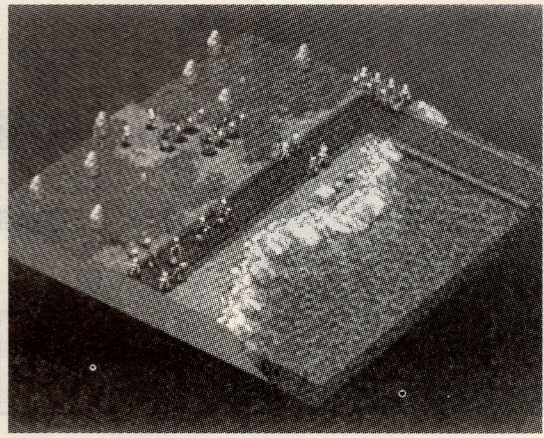
己方人物角色状况

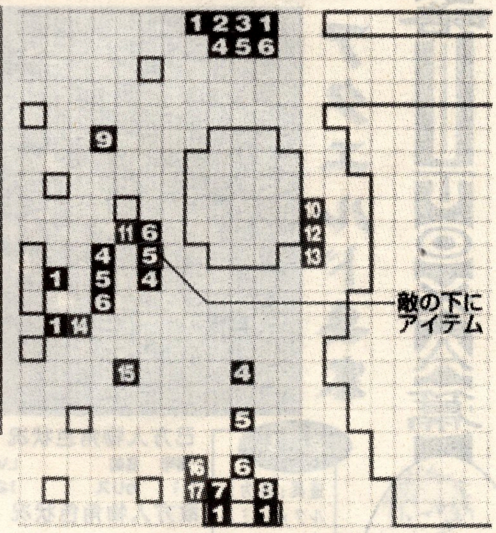
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遺
—	デュラン	12	斬鉄剣	武将の兜	英雄の鎧	勇者の具足	60	B	B	4	×
—	ミスティ	10	ロイヤルソード	ブランドの帽子	ブランドジャケット	ブランド靴	70	C	B	4	×

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想遺	アイテム
1	盗賊	7	プラチナアックス	—	—	ビーストシューズ	烈火	—	—	—	—	×	テクスト「鎖」
2	盗賊	7	プラチナアックス	ビーストハット	—	—	薬	—	—	—	—	×	—
3	盗賊	7	プラチナアックス	ビーストハット	—	ビーストシューズ	氷針(+1)	—	—	—	—	×	—
4	文法士	7	プラチナロッド	ブランドの帽子	皮の衣	ブランド靴	大岩	—	—	—	—	×	テクスト「重」
5	文法士	7	プラチナロッド	ブランドの帽子	皮の衣	ブランド靴	雷竜	—	—	—	—	×	—
6	文法士	7	プラチナロッド	ブランドの帽子	皮の衣	ブランド靴	薬	—	—	—	—	×	—
7	アクエルド兵士	7	将軍の刀+1	エアフォースベレー	そうかり	エナメルの靴	大水	—	—	—	—	×	テクスト「百」
8	アクエルド兵士	7	レプリカマサムネ	エアフォースベレー	そうかり	エナメルの靴	烈震	—	—	—	—	×	テクスト「洪」

イドラス・大平原







要点

敌增援1:在地图的左方会出现敌援军。

敌增援2:在地图的下方当把敌人的イドラス骑士消灭后,敌援军便会出现。

道具:5为シルク×10+ミスリル×10、9为梦想の枪、10为"支"的テクスト、11为梦想の帽子、12为"星"テクスト+世界树×3、13为"七"的テクスト、14为世界树×10、15为サテレスアックス、16为"空"的テクスト、17为"罗"的テクスト+世界树+3

敌幻兽状况

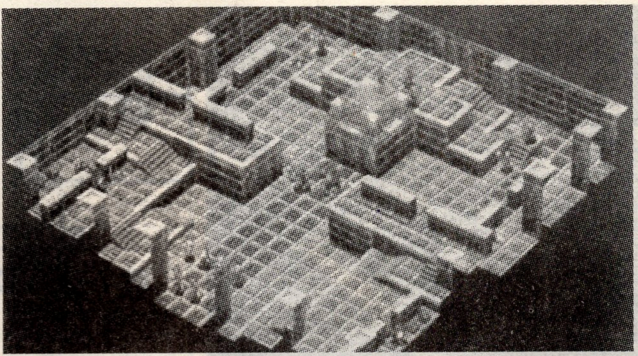
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
4	ミノタウルスコモン	3	鉄の斧	×	鉄の鎧	—
5	ミノタウルスシャドウ	3	鉄の斧	×	鉄の鎧	—
6	ミノタウルスドール	3	鉄の斧	×	鉄の鎧	—
7	ガロークコモン	3	×	×	×	×
8	ガロークシャドウ	3	×	×	×	×

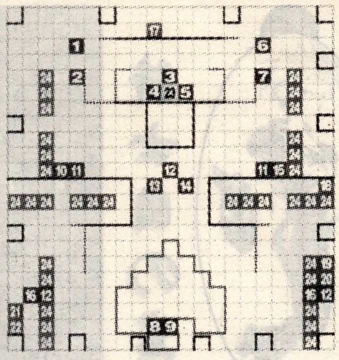
敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想遺	アイテム
1	イドラス騎士	8	バスタードソード	軍帽	鎖かたびら	軍靴	激水	激震	—	—	—	×	—
2	イドラス騎士	10	鉄の剣	大兜	大鎧	大具足	不知火	雷獣	—	—	—	3	テクスト「明」
3	イドラス騎士	10	鉄の剣	大兜	大鎧	大具足	不知火	雷獣	—	—	—	3	テクスト「源」

REBUS完全攻略—TOXA篇

イドラス王立文法院







要点

敌增援：两回合以后，在地图的下方会有大量的敌方增援部队出现，共有50个单位的敌方增援部队，实力非常强大，希望不要与他们产生正面的冲突，尽量使用速战速绝的办法。

道具：17为黑绳の斧、18为フェルガロの靴、19为“迷”的テクスト、20为シルク×3+ミスリル×3+世界树×3、21为“胜”テクスト、22为“建”的テクスト、24为シルク×1

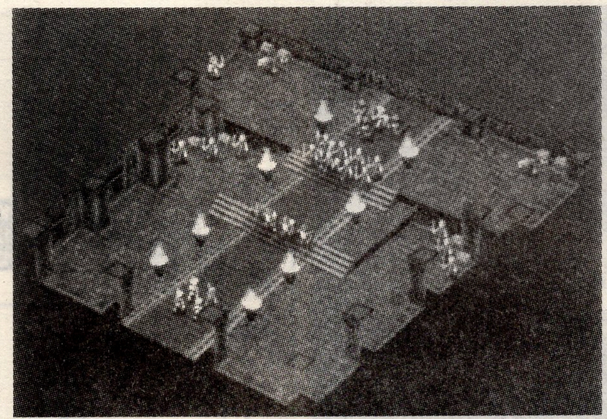
敌方幻兽状况

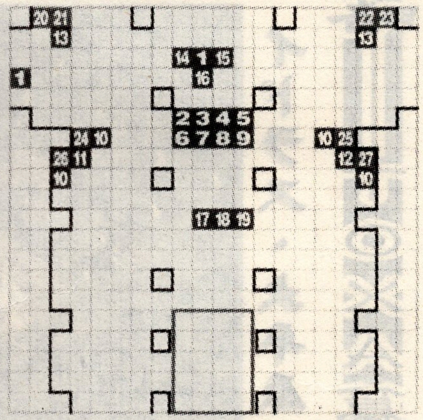
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
10	サテレスコモン	2	石のナイフ	×	×	石の具足
11	サテレスドール	2	石のナイフ	×	×	石の具足
12	サテレスコモン	2	石の剣	×	×	大具足
13	サテレスドール	2	石の斧	×	×	大具足
14	サテレスシャドウ	2	石の槍	×	×	大具足
15	サテレスシャドウ	2	石のナイフ	×	×	石の具足
16	サテレスドール	2	石の剣	×	×	大具足

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	アクエルド兵士	9	ターフー+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	烈風	×	—
2	アクエルド兵士	9	ターフー+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	速火鬼	—	—	—	—	×	—
3	アクエルド兵士	10	鉄の剣+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	気炎	×	テクスト「黒」
4	アクエルド兵士	9	鉄の剣+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	烈火	×	テクスト「直」
5	アクエルド兵士	9	鉄の剣+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	垂氷	×	テクスト「吐」
6	アクエルド兵士	9	ターフー+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	雷電	×	—
7	アクエルド兵士	9	ターフー+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	氷針	—	—	—	—	×	—
8	アクエルド兵士	9	長槍+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	烈火	×	—
9	アクエルド兵士	9	ターフー+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	烈火	×	—

アクエルド要塞







要点

道具：20为シルク×5+ミスリル×5、21为“草”的テクスト、22为“雉”的テクスト、23为世界树×5、24为“梦”的テクスト、25为“想”的テクスト、26为“积”的テクスト、27为“绳”的テクスト

己方人物角色状况

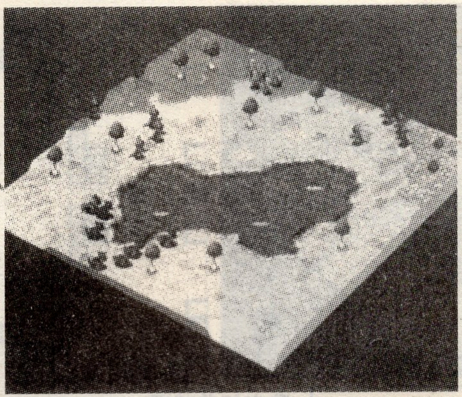
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
1	カリス	12	プラチナブレード+2	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ	60	C	B	5	×

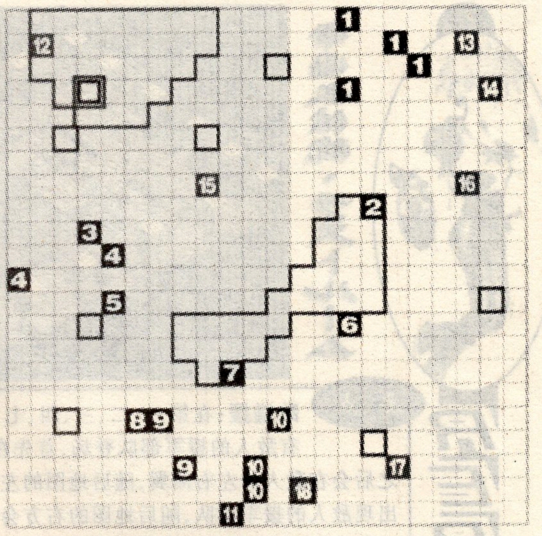
敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	クローズ	12	将軍の刀	大兜	大鎧	大具足	流星火	紅蓮の氷	雷獣(+4)	集魂岩(+4)	—	3	—
2	アクエルド兵士	13	プラチナロッド+2	武将の兜	英雄の鎧	勇者の具足	—	—	—	—	—	×	—
3	アクエルド兵士	13	プラチナハンマー+2	武将の兜	英雄の鎧	勇者の具足	—	—	—	—	—	×	テクスト「付」
4	アクエルド兵士	13	斬鉄剣+2	武将の兜	英雄の鎧	勇者の具足	—	—	—	—	—	×	—
5	アクエルド兵士	13	レプリカマサムネ+2	武将の兜	英雄の鎧	勇者の具足	—	—	—	—	—	×	テクスト「中」
6	アクエルド兵士	13	魔剣+4	—	—	—	重砲火	—	—	—	—	×	世界樹×10
7	アクエルド兵士	13	長柄槍+4	—	—	—	紅蓮の氷	—	—	—	—	×	—
8	アクエルド兵士	13	ダイヤモンドアクス	—	—	—	雷獣(+4)	—	—	—	—	×	テクスト「蓮」
9	アクエルド兵士	13	将軍の刀+2	—	—	—	集魂岩(+3)	—	—	—	—	×	テクスト「乃」
10	アクエルド兵士	15	トゥヴァイハンダー+1	プラチナヘルム	—	ブランド靴+4	巨大地震	—	—	—	—	×	—
11	アクエルド兵士	15	トゥヴァイハンダー+1	プラチナヘルム	—	ブランド靴+4	巨大地震	—	—	—	—	×	シルク×10
12	アクエルド兵士	15	トゥヴァイハンダー+1	プラチナヘルム	—	ブランド靴+4	巨大地震	—	—	—	—	×	ミスリル×10



エデン





要点 **装备**:根据己方人物的装备,此关敌人会有所改变。当己方装备相当优良的时候,敌方也会以主力部队出现,当然换上较好的装备,去挑战对方的主力是对自己能力的一个考验,不过在此建议最好还是去与敌人的较次的部队交战。

道具:12 为シルク×10+ミスリル×10+世界树×10、13 为“龙”テクスト+“御”的テクスト+シルク×5+ミスリル×5、14 为“昆”的テクスト+“世”的テクスト+世界树×5、15 为シルク×5+ミスリル×5+世界树×5、16 为昆沙门の具足、17 为おはた衣、18 为カーリヤランス **注**:有些道具会随机变化

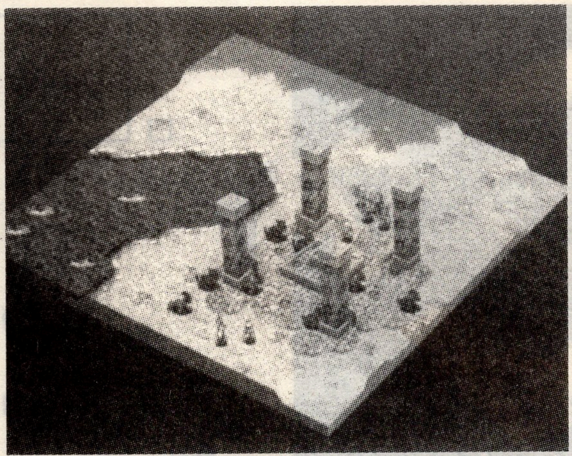
敌方幻兽状况

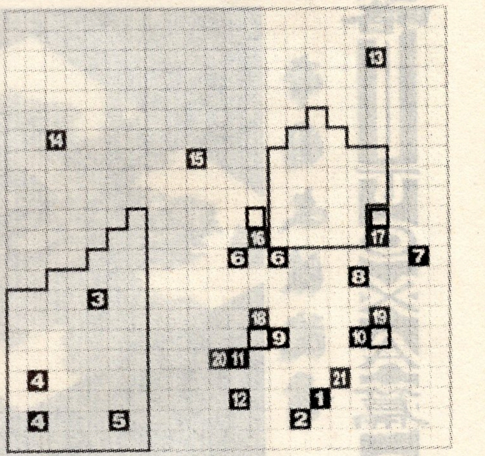
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	カーリヤシャドウ	7	ターフー+4	鉄兜+2	石の鎧+1	×
2	アコニットドール	1	鉄の剣+3	×	石の鎧+2	×
3	カーリヤシャドウ	7	長柄槍+3	鉄兜+2	石の鎧+1	×
4	カーリヤシャドウ	5	長柄槍+3	鉄兜+2	石の鎧+1	×
5	カーリヤシャドウ	6	長柄槍+3	鉄兜+2	石の鎧+1	×
6	アコニットコモン	1	鉄の剣+3	×	石の鎧+2	×
7	アコニットシャドウ	1	鉄の剣+3	×	石の鎧+2	×
8	ドラゴンシャドウ	1	×	×	×	×
9	ドラゴンドール	1	×	×	×	×
10	ドラゴンコモン	1	×	×	×	×
11	ドラゴンドール	3	×	×	×	×

己方人物角色状况

名前	移	武	防	枚数	想造
ボーシャ	60	D	C	4	×

エデン・エディフィス







要点 **幻兽**:此关可造出强力幻兽。

道具:5 为“零”的テクスト+“乘”的テクスト、14 为“光”的テクスト+“机”的テクスト、15 为“杵”的テクスト+“如”的テクスト、16 为シルク×5+ミスリル×5、17 为“十”テクスト+シルク×5+ミスリル×5、19 为“沙”的テクスト+シルク×5+ミスリル×5、20 为“背”的テクスト+“意”的テクスト、21 为世界树×20

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
3	ガロークドール	1	×	×	×	×
4	ガロークシャドウ	20	×	×	×	×
5	ガロークドール	20	×	×	×	×
6	ドラゴンドール	12	×	×	×	×
7	ドラゴンコモン	11	×	×	×	×
8	ドラゴンシャドウ	13	×	×	×	×
9	ドラゴンシャドウ	11	×	×	×	×
10	ドラゴンコモン	12	×	×	×	×
11	ドラゴンドール	13	×	×	×	×
12	ドラゴンシャドウ	12	×	×	×	×

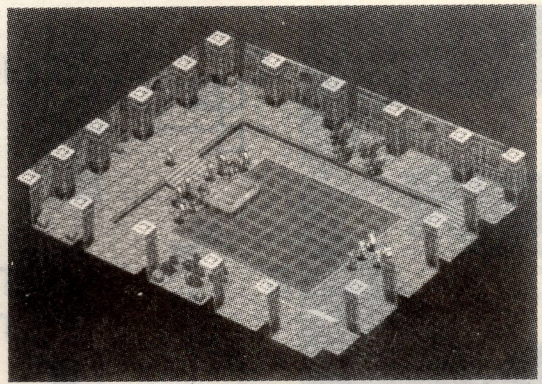
敌方人物角色状况

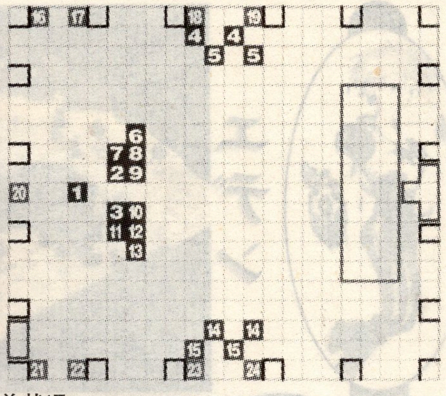
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想造	アイテム
1	クローズ	13	絶奇のナイフ	チャルネの帽子+4	夢想の衣+4	シルバーレッグ+4	建御雷	重砲火	紅蓮の炎	紅蓮の氷	連環爆炎	0	—
2	アスティ	12	プラチナロッド	チャルネの帽子+4	さんりょう+4	シルバーレッグ+4	奇薬	—	—	—	—	0	—

REBUS完全攻略—TOX篇



帝国文法院・ラストルーム





要点

敌增援：在第一、二、三、四、七、八、九回合会有敌人的援军部队登场，首先在地图的左方，之后会在敌人的左右两翼，随后地图的左方又连续两次出现敌人的援军部队，随后地图的右方会有三次出现敌方的援军部队，面对如此强大的敌人，己方究竟要如何取胜呢？这就要看你们的水平了。

道具：16为“出”的テクスト、17为“名”的テクスト、18为“鸣”的テクスト、19为シルク×20＋ミスリル×20、20为“限定解除”的テクスト、21为“小”的テクスト、22为“妖”的テクスト、23为“迦”的テクスト、24为世界树×20

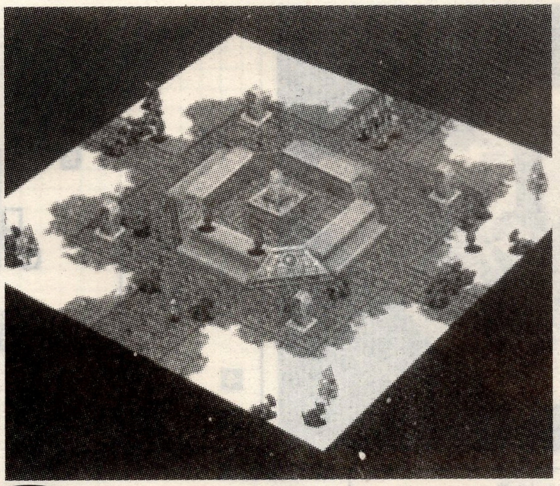
敌方幻兽状况

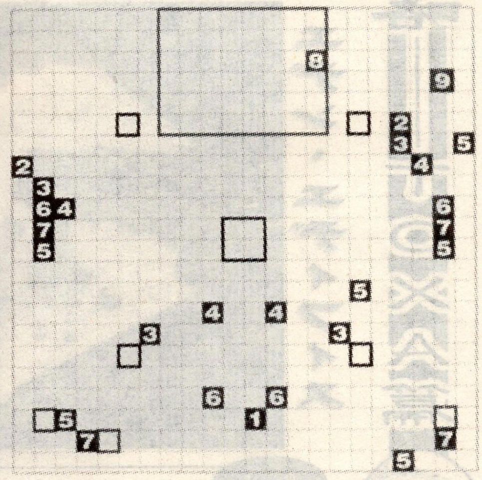
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
4	ドラゴンドール	16	×	×	×	×
5	ドラゴンコモン	16	×	×	×	×
6	カーリヤドール	14	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
7	カーリヤドール	13	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
8	カーリヤシャドウ	14	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
9	カーリヤコモン	14	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
10	カーリヤコモン	10	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
11	カーリヤドール	9	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
12	カーリヤシャドウ	10	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
13	カーリヤドール	10	ニケの杖	プラチナヘルム	いおはた衣	×
14	ドラゴンコモン	16	×	×	×	×
15	ドラゴンドール	16	×	×	×	×

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	アクエルド兵士	18	七支刀	プラチナヘルム	夢想の鎧	プラチナレッグ	—	—	—	—	—	4	ミスリル×1
2	アクエルド兵士	15	プラチナブレード	エアフォースベレー	銀の鎧	シルバーレッグ	集中砲火	—	—	—	—	×	—
3	アクエルド兵士	15	プラチナブレード	エアフォースベレー	銀の鎧	シルバーレッグ	紅蓮の氷	—	—	—	—	×	—

帝国文法院前







要点

幻兽：本关有着强力的幻兽登场（本关专有的幻兽），在男主人公的最终章里多多利用这些强力的幻兽吧！

道具：8为“魂”的テクスト、8为“都”的テクスト、8为“布”的テクスト、9为ファイナスソード、地面8为隐藏的テクスト，而且有着三种不同的变化，当地面高低产生变化时所得到的道具也会变化，试着去找合适的道具吧！

经历了长时间的连续征战，终于迎来最后的战斗，也终于迎来了真正的和平……

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
2	ファイナスコモン	1	トゥヴァイハンダー	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
3	ファイナスシャドウ	1	トゥヴァイハンダー	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
4	ファイナスドール	1	トゥヴァイハンダー	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
5	ドラゴンシャドウ	19	×	×	×	×
6	ドラゴンコモン	19	×	×	×	×
7	ドラゴンドール	19	×	×	×	×

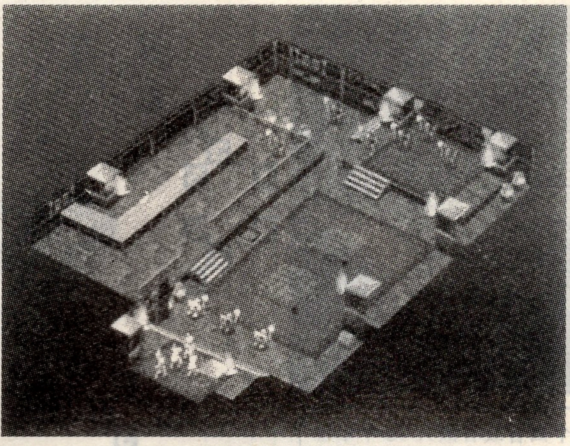
敌方人物角色状况

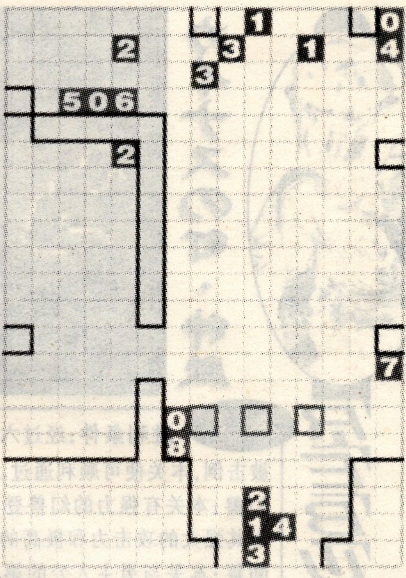
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	サラディアート	20	夢想の刀	チャルネの帽子	フェミールの服	フェルガロの靴	連爆雷炎	絶対零度	—	—	—	6	—

REBUS完全攻略 —LACRYMA篇



カイナスの町・酒场





要点 **幻兽**:战斗开始时,在己方的回合中,自己方的角色可以进行幻兽的配置,本关己方只有一名人物可以进行幻兽的想造,这一点需要大家注意。

宝箱:本关的宝箱敌方的幻兽也可以开启,所以尽量安排己方人员去抢先打开宝箱或消灭接近宝箱的幻兽。

破坏:有些道具的获得是需要使用法术破坏地形。

道具:0 为空宝箱、4 为锁かたびら、5 为铁の剑、6 为シルク ×3、7 为“石”的テクスト、8 为シルク ×5

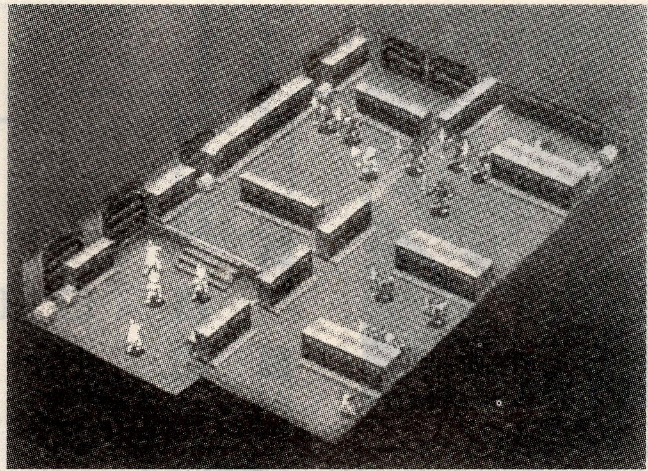
敌方幻兽状况

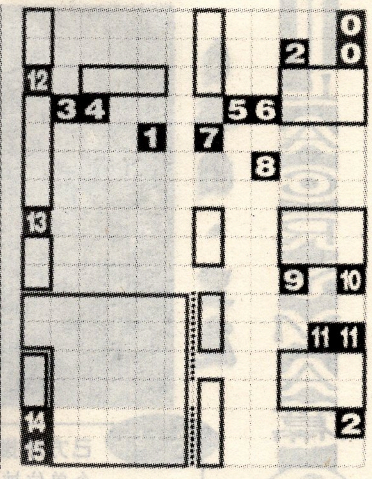
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	マイレスドール	1	木槌	皮の帽子	×	—
2	マイレスコモン	1	木槌	皮の帽子	×	—
3	マイレスシャドウ	1	木槌	皮の帽子	×	—

己方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
1	ラクリマ	1	スピリットナイフ	軍帽	鎖かたびら	軍靴	50	D	D	3	×
2	クーン	1	石の剣	麦わら帽子	木の鎧	木の具足	50	C	C	1	×
3	トロイ	1	樫の棒	軍帽	鎖かたびら	軍靴	50	E	D	4	○
4	ポーシャ	1	樫の棒	皮の帽子	皮の衣	革の靴	40	E	E	2	×

カイナスの町・文法院







要点 **木栅栏**:在本关是有许多木栅栏可以用火、炎、雷这些法术破坏的,但是如果将木栅栏破坏是得不到任何的道具,而且战斗终了以后,己方的テクスト还会有所减少,这需要大家的注意,千万不要误伤到木栅栏。

道具:0 为空宝箱、12 为“上”“针”的テクスト、13 为“疾”的テクスト + ミスリル ×3、14 为“铁”的テクスト、15 为ミスリル ×2

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
2	キャウ	1	×	×	×	×
3	マイレスシャドウ	1	石の槌	皮の帽子	×	—
4	マイレスドール	1	石の槌	皮の帽子	×	—
5	ビヘッドコモン	2	金棒	×	鎖かたびら	—
6	ビヘッドシャドウ	2	金棒	×	鎖かたびら	—
7	ビヘッドコモン	1	木の剣	×	皮の衣	—
8	ビヘッドコモン	1	石のナイフ	×	皮の衣	—
9	マイレスコモン	1	石の槌	木の兜	×	—
10	マイレスシャドウ	1	石のナイフ	木の兜	×	—
11	マイレスドール	2	木槌	木の兜	×	—

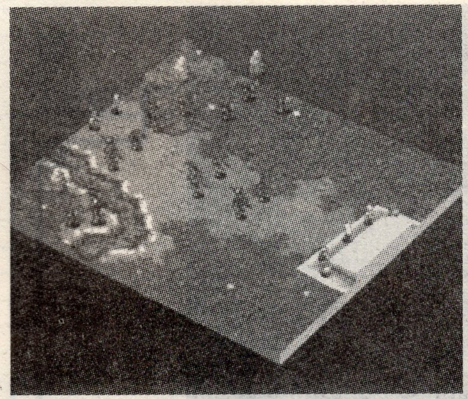
敌方人物角色状况

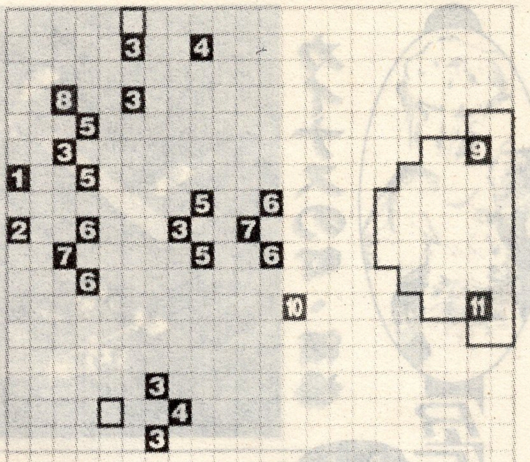
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想造	アイテム
1	ザクロ	6	鉄の斧	—	鎖かたびら	アイアンレッグ	烈火	薬	—	—	—	2	—

REBUS完全攻略—LACRYMA篇



カイナスの町・神殿





要点

胜利条件：经过六个回合或者敌人10个单位被击倒，本关便可顺利通过。

幻兽：本关有强力的幻兽登场(可惜是敌人的)，务必小心其强大的攻击力和极高的等级。

回复：本关与男主人公的第一关相同，只要站在地图上的花朵上便可回复40个体力，不过要注意敌人也会使用这一回复点。

道具：8为ビヘッドスピア、9为"菊"的テクスト、10为ミスリル×3、11为シルク×10

敌方幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
3	モーデレドール	2	×	—	×	×
4	モーデレコモン	2	×	—	×	×
5	ビヘッドシャドウ	6	無銘の刀	×	鎖かたびら	—
6	ビヘッドコモン	6	無銘の刀	×	鎖かたびら	—
7	モーデレシャドウ	2	×	—	×	×

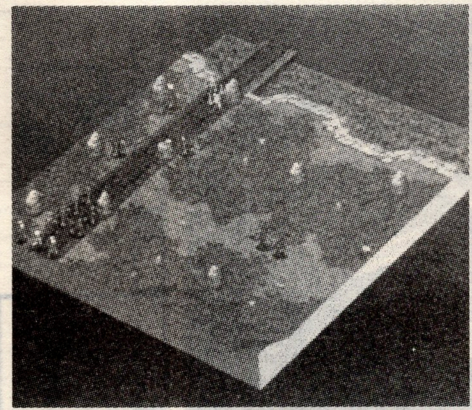
己方人物角色状况

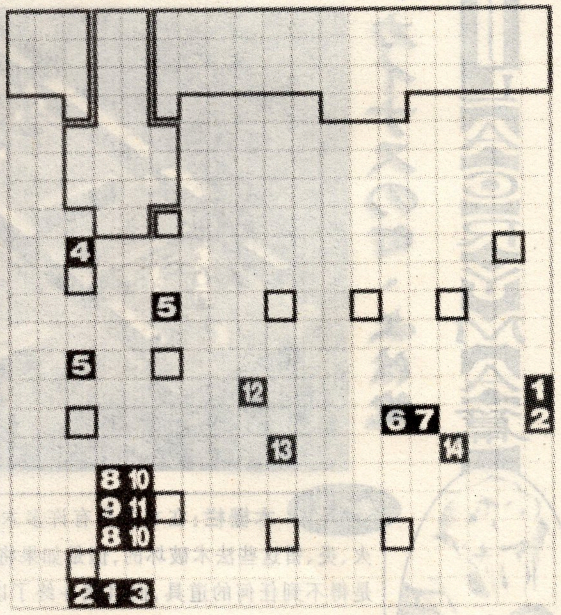
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遺
—	リムザン	9	トゥヴァイハンダー+2	鉄兜	鉄の鎧	アイアンレッグ	60	A	A	2	○

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	魂魄	アイテム
1	ラグルゼット	4	スピリットナイフ+2	軍帽+2	そうかり+2	ブーツ+2	—	—	—	—	—	5	—
2	カリス	4	スピリットナイフ+2	鉄兜+2	大鎧+2	アイアンレッグ+2	—	—	—	—	—	×	—

自警团・里庭





要点

己方增援：第五回合以后或者敌方9个单位被击倒，我方的援军部队将会在1、2的位置出现，以此强力的援军来对付敌人的大部队应该是没有什么问题的，但是要小心敌人的ザクロ是攻击无效的。

道具：12为ミスリル×3、13为ミスリル×2、14为シルバーレッグ

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遺
1	エレ	4	銀の刀	皮の帽子+2	ライトジャケット+3	布の靴+3	50	E	E	2	×
2	アラーナ	4	銀の剣	軍帽	ライトジャケット+3	布の靴+3	50	C	D	4	○

敌方人物角色状况

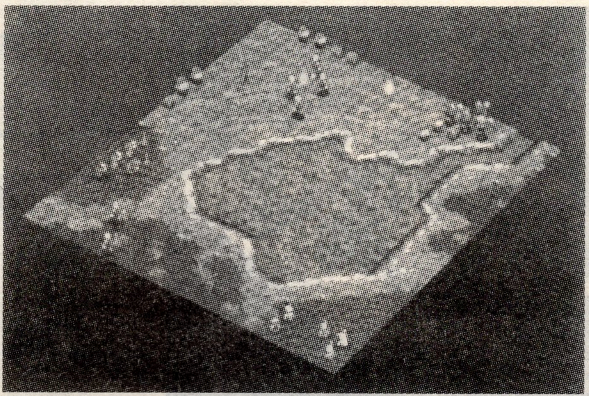
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	魂魄	アイテム
1	ザクロ	5	銀の刀	紅の帽子+4	そうかり+4	ブーツ+4	垂氷	烈風	強震	薬(+2)	—	3	—
2	盗賊	4	鉄の斧+1	軍帽+1	—	—	石火(+2)	薬	—	—	—	×	—
3	盗賊	4	大鎚	—	—	軍靴	垂氷(+1)	薬	—	—	—	×	—

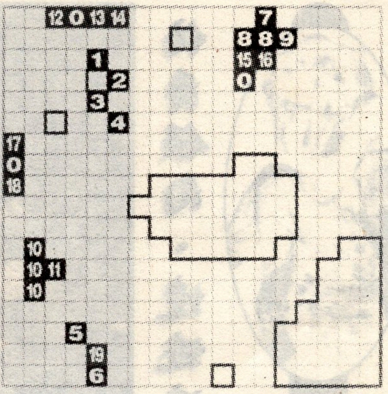


REBUS 完全攻略 II LACRYMA篇



三ツ叶池





要点 **行动:**若想通过水池,当然还是要用冰属性的法术把水冻住才可。

道具:0 为空宝箱、12 为"型"的テクスト、13 为オーガジャケット、14 为ミスリル×2、15 为ミスリル×1、16 为"龙"的テクスト、17 为银の枪、18 为"战"的テクスト、24 为绝奇のナイフ注:本关道具随机变化

敌方幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
7	リザウロドール	2	石槌	軍帽	ライトジャケット+4	布の靴+4
8	リザウロドール	2	石槌	軍帽	皮の衣	皮の靴
9	リザウロシャドウ	4	石槌	軍帽	皮の衣	皮の靴
10	ゴーレムドール	8	石の剣	大兜	×	×
11	ゴーレムシャドウ	10	石の剣	大兜	×	×

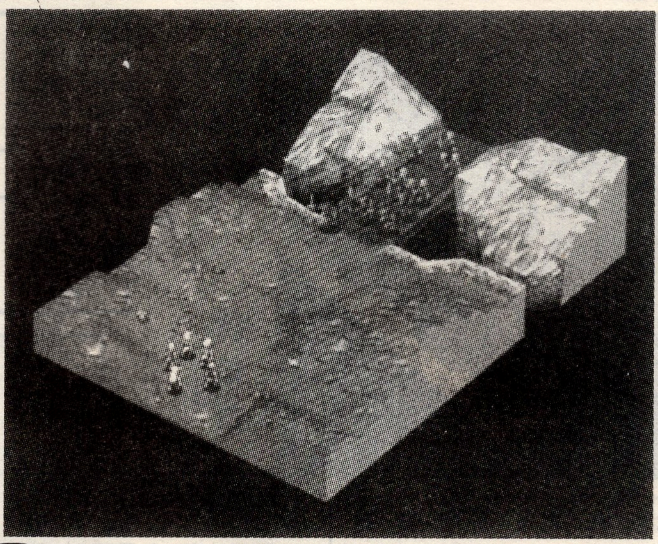
己方人物角色状况

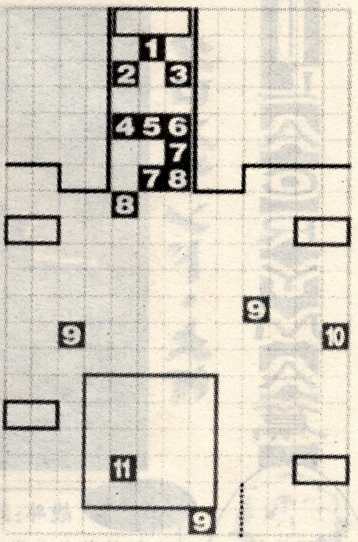
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想遣
-	バクステール	3	鉄の剣+1	石の兜+3	鉄の鎧+3	アイアンレッグ+1	60	B	C	4	○

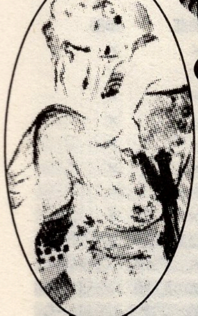
敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	枚数	アイテム
1	盗賊	8	無銘の刀	鉄兜	鉄の鎧	アイアンレッグ	火	氷	岩	速火鬼	強震	4	―
2	盗賊	7	金槌	鉄兜	石の鎧	アイアンレッグ	火	氷	岩	強震	―	×	―
3	盗賊	6	石のナイフ	皮の帽子	皮の衣	皮の靴	火	氷	岩	強震	―	×	―
4	盗賊	6	鉄の剣+2	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	氷針	強震	×	―
5	盗賊	6	無銘の刀	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	速火鬼	地震	×	―
6	盗賊	6	無銘の刀	皮の帽子	鎖かたびら	皮の靴	火	氷	岩	地震	―	×	―

伯爵领内·山岳地带







要点 **敌增援:**本关敌人将会有两次派遣援军,援军出现的时机是根据当时的形势而定。

道具:9 为世界树×1、10 为リザウロランス、11 为ミスリル×5

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
7	ゴーレムコモン	1	長槍	大兜	×	×
8	ゴーレムシャドウ	2	バスタードソード	大兜	×	×

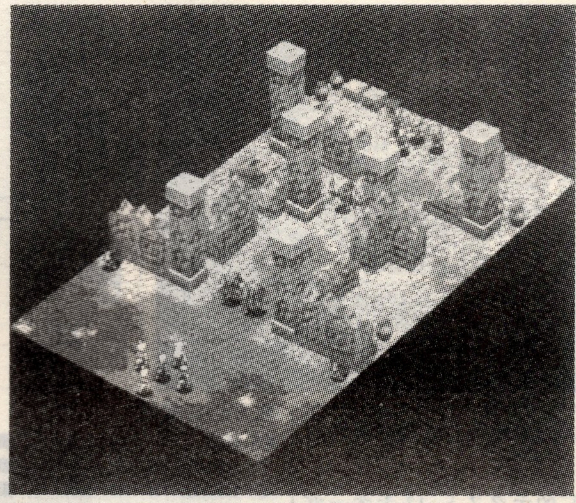
敌方人物角色状况

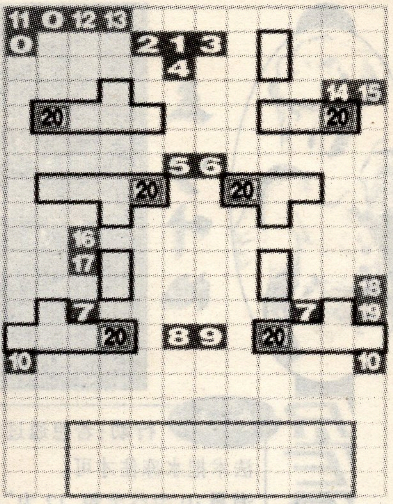
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	枚数	アイテム
1	盗賊	8	石のナイフ+3	鉄兜	そうかり+4	軍靴+3	疾雷	薬	―	―	―	3	テクスト「風」&ミスリル×1
2	盗賊	6	銀の斧	皮の帽子+3	鎖かたびら	ビーストシューズ	垂水	―	―	―	―	×	―
3	盗賊	6	銀の斧	皮の帽子+3	鎖かたびら	ビーストシューズ	―	―	―	―	―	×	―
4	盗賊	6	鉄の斧	皮の帽子+3	鎖かたびら	ビーストシューズ	―	―	―	―	―	×	―
5	盗賊	6	スピリットナイフ+2	鉄兜	鉄の鎧	軍靴+3	―	―	―	―	―	2	テクスト「月」
6	盗賊	6	鉄の斧	皮の帽子+3	鎖かたびら	ビーストシューズ	烈火	―	―	―	―	×	―

REBUS完全攻略—LACRYMA篇



伯爵领内·遗迹迹地





要点

幻兽:此回的敌人所带领的幻兽全部拥有破坏宝箱的能力,所以取得宝箱是首要任务。

道具:0为空宝箱、11为プラチナヘルム、12为プラチナヘルム、13为ビーストハット、14为ビーストシューズ、15为ミスリル×5、16为世界树×1+“激”的テクスト、17为“块”的テクスト、18为世界树×3+“银”的テクスト、19为“台”的テクスト

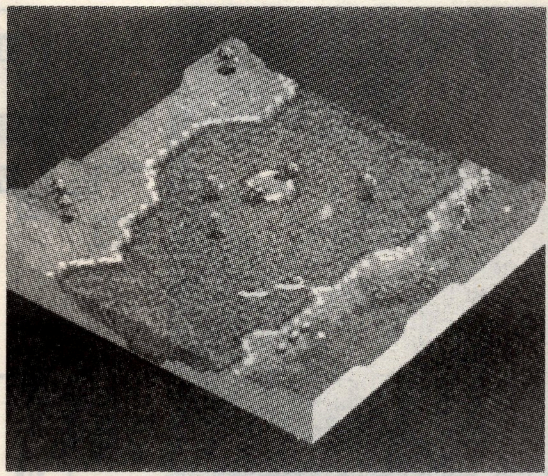
敌方幻兽状况

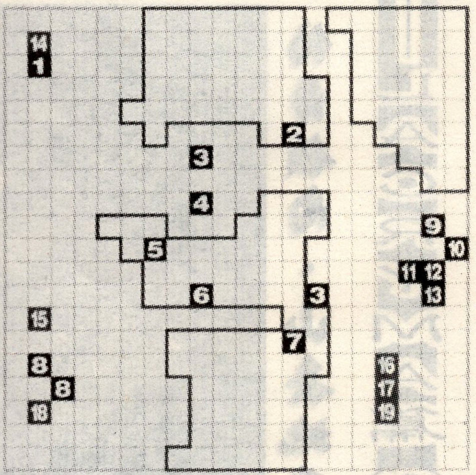
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
5	カバンダコモン	1	スピリットナイフ+2	×	×	アイアンレッグ
6	カバンダコモン	1	ロングロッド+2	×	×	軍靴
7	モーデレドール	10	×	—	×	×
8	ボレイベンシャドウ	2	鉄の槍	×	×	×
9	ボレイベンドール	2	金棒+4	×	×	×
10	キャウ	5	×	×	×	×

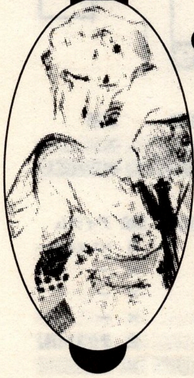
敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	召喚数	アイテム
1	ザクロ	10	銀の刀	紅の帽子+4	紅の衣+4	ブーツ+4	流火	流氷	激雷	—	—	4	—
2	盗賊	8	鉄の剣+4	軍帽+2	そうかり	ブーツ+3	薬	—	—	—	—	×	—
3	盗賊	8	鉄の剣+4	軍帽+2	そうかり	ブーツ+3	強震	—	—	—	—	×	—
4	盗賊	8	鉄の剣+4	軍帽+2	そうかり+1	ブーツ+3	大水	—	—	—	—	×	—

クロスランド·大河







要点

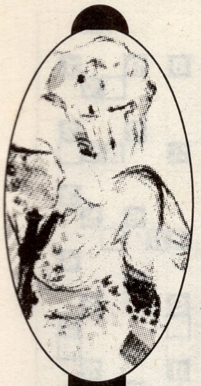
战斗:此回敌人的幻兽可谓是多种多样,它们的装备非常多,而且富有变化,所以务必小心它们的多种攻击方式。另外,可以利用河边的花朵来恢复己方的HP,有时利用这些可以回复HP的地点来狙击敌人的幻兽,也是一个较好的获胜方法,不过一定要小心战斗实力的分散。

道具:14为梦想の刀+“绝”的テクスト、15为カンノンローブ、16为“巨”的テクスト、17为“村”的テクスト、18为世界树×10、19为シルク×5

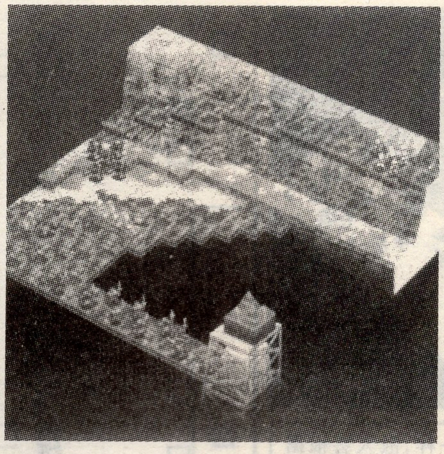
敌幻兽状况

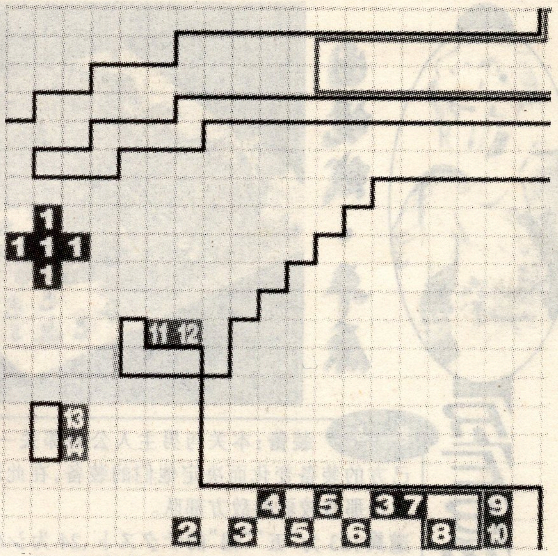
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	ボレイベンシャドウ	4	石の斧+4	×	×	×
2	ボレイベンドール	4	石の槍+4	×	×	×
3	ガロークシャドウ	1	×	×	×	×
4	ガロークドール	1	×	×	×	×
5	ボレイベンコモン	4	鉄の斧	×	×	×
6	ボレイベンコモン	5	鉄の剣+2	×	×	×
7	ガロークコモン	1	×	×	×	×
8	ボレイベンシャドウ	4	石の剣+4	×	×	×
9	リザウロコモン	3	ロングロッド+3	—	鋼かたびら	ブーツ+4
10	リザウロコモン	4	大槌+3	軍帽+2	—	ブーツ+4
11	リザウロコモン	4	石のナイフ	軍帽+2	鋼かたびら	ブーツ+4
12	リザウロコモン	7	スピリットナイフ+3	軍帽+2	鋼かたびら	ブーツ+4
13	リザウロコモン	1	スピリットナイフ+3	軍帽+2	鋼かたびら	—

REBUS完全攻略——LACRYMA篇



テクスト发掘现场





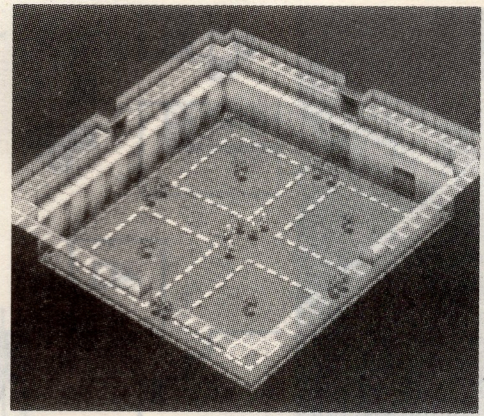
要点　**敌增援**:在本关开始后,因为敌人都处于地图的下方,所以己方部队一旦前去迎击,必然会进入敌人的区域,这样在地图的上方将会有大量的敌援军出现カバンダドール(LV3)×2、モーデレコモン(LV10)×2,以这样强大的实力出现的敌人援军的确为我方的攻略带来了很大的困难,能否通过此关主要取决于己方部队何时进入敌方区域。

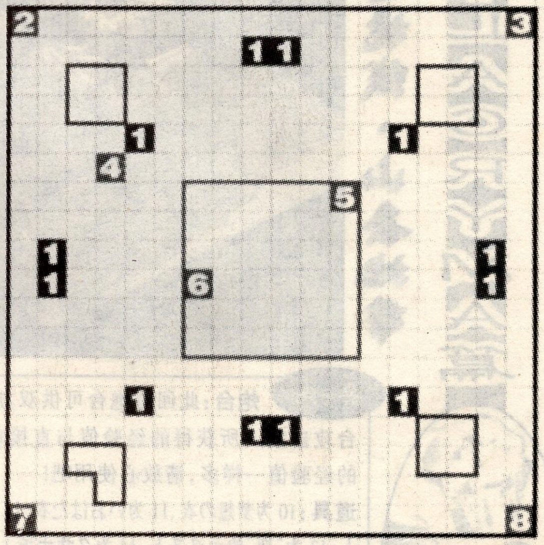
道具:11 为シルク×8、12 为ミスリル×5+世界树×3、13 为プラチナランス+2、14 为"铭"的テクスト

敌方幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	モーデレコモン	10	×	軍帽+2	×	×
2	カバンダコモン	2	ロングロッド+1	×	×	大具足+1
3	カバンダドール	3	ロングロッド+1	×	×	ブーツ+3
4	カバンダシャドウ	2	勇士の刀+2	×	×	ブーツ+3
5	カバンダシャドウ	3	勇士の刀+2	×	×	軍靴+3
6	カバンダドール	2	ロングロッド+1	×	×	軍靴+3
7	カバンダコモン	3	勇士の刀+2	×	×	大具足+1
8	バルドスコモン	1	勇士の刀+4	大兜+1	—	×
9	バルドスドール	3	青竜刀	武将の兜	英雄の鎧	×
10	バルドスシャドウ	3	青竜刀	武将の兜	英雄の鎧	×

古都·斗技场





要点　**敌增援 1**:第 2 回合后地图左上和右下均会有敌援军出现。

敌增援 2:第 5 回合后地图的左下和右上均会有敌援军出现,而且实力强劲。

敌增援 3:第 7 回合后最后的援军将会出现。

道具:2 为"白"、"超"、"河"的テクスト、3 为ダイヤアーマー、4 为シルク×10、5 为世界树×10、6 为ミスリル×10、7 为"炎"、"宗"的テクスト、8 为ハイテクシューズ

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	カバンダドール	1	金棒	×	×	アイアンレッグ

己方人物角色状况

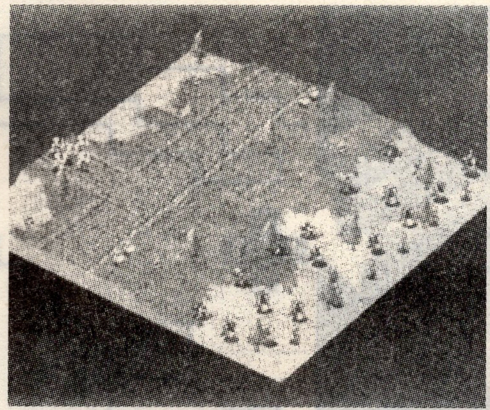
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想適
—	デュラン	10	銀の剣+2	銀の兜+2	銀の鎧+2	シルバーレッグ+2	50	C	C	3	×
—	ミスティ	10	銀の刀+2	紅の帽子+2	紅の衣+2	ブーツ+2	60	D	C	3	×

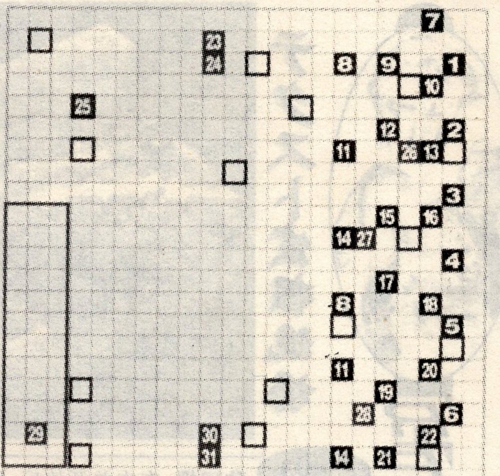


REBUS完全攻略 LACRYMA篇



国境线・平原





要点 **装备**:本关与男主人公的那关一样,敌人会根据己方的装备变化而决定他们的装备,在此还是建议大家去攻击那些较弱的敌方部队。

道具:23为"五""锦"的テクスト、24为シルク×8、25为昆沙门の兜、26为シルク×10、27为ミスリル×10、28为世界树×10、29为昆沙门の铠、30为"氏""帝"的テクスト、31为源氏の兜、25为昆沙门の兜(要先用法术将树木破坏,再用震的法术才可获得)

虽然消灭了反乱军,但是其实……

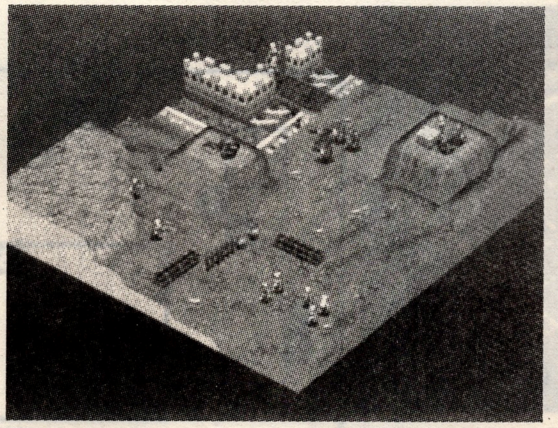
己方人物角色状况

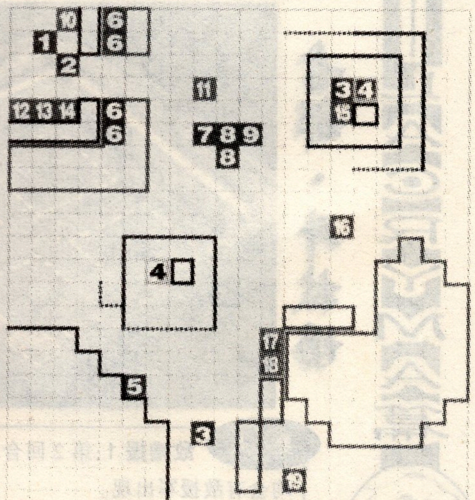
名前	移	武	防	枚数	想造
ラクリマ	60	C	C	4	×
クーン	60	B	B	2	×
トロイ	60	D	C	5	○
エレ	60	D	E	3	×

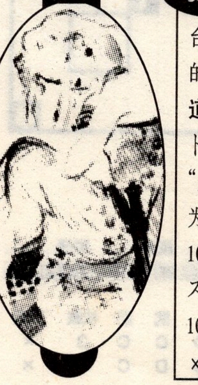
敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	アクエルド兵士	11	銀の剣	武将の兜	そうかり	シルバーレッグ+4	—	—	—	—	—	×	テクスト「殿」
2	アクエルド兵士	11	斬鉄剣	ブランドの帽子	大鎧	ビーストシューズ	—	—	—	—	—	×	—
3	アクエルド兵士	11	魔剣	ビーストハット	英雄の鎧	ブランド靴	—	—	—	—	—	×	テクスト「百」
4	アクエルド兵士	11	銀の剣	プラチナヘルム	ビーストローブ	エナメルの靴	—	—	—	—	—	×	—
5	アクエルド兵士	11	銀の剣	レザーキャップ	ブランドジャケット	勇者の具足	—	—	—	—	—	×	テクスト「走」
6	アクエルド兵士	11	銀の剣	エアフォースベレー	紅の衣	プラチナレッグ	—	—	—	—	—	×	—

国境线・山岳地带







要点 **炮台**:此回有炮台可供双方使用,利用炮台攻击敌人所获得的经验值与直接攻击敌人得到的经验值一样多,请放心使用吧!

道具:10为梦想の衣、11为いおはた衣、12为"源"的テクスト、13为"期"的テクスト、14为クサナギ・レプリカ、15为"罗"的テクスト、16为世界树×5、17为"支"的テクスト、18为シルク×10、19为ミスリル×10+世界树×10

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
6	ガロークコモン	6	×	×	×	×
7	サテレスシャドウ	6	バスタードソード	×	×	大具足
8	サテレスコモン	6	石の剣	×	×	大具足
9	サテレスドール	6	石の剣	×	×	大具足

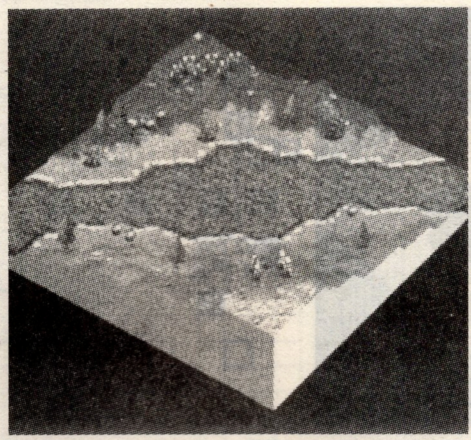
敌方人物角色状况

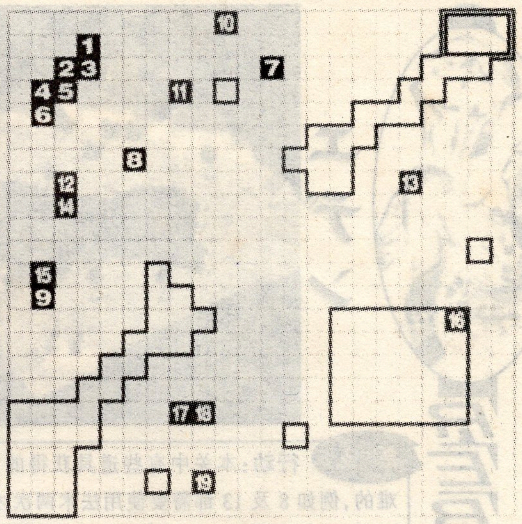
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	イドラス騎士	7	石の剣+4	石の兜+2	石の鎧+2	石の具足+2	石火	炎上	疾風	氷針	建御雷	2	テクスト「空」
2	イドラス騎士	7	石の剣+4	石の兜+2	石の鎧+2	石の具足+2	石火	炎上	疾風	氷針	建御雷	2	テクスト「身」
3	イドラス騎士	7	バスタードソード+4	石の兜+2	石の鎧+2	石の具足+2	石火	炎上	疾風	氷針	建御雷	×	—
4	アクエルド兵士	6	バスタードソード+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	氷針	建御雷	×	テクスト「皇」
5	アクエルド兵士	6	バスタードソード+2	鉄兜+2	鉄の鎧+2	アイアンレッグ+2	石火	炎上	疾風	烈震	建御雷	×	—

REBUS完全攻略 LACRYMA篇



国境线・山岳地带





要点 **道具**:10 为フェミールの服、11 为チャルネの帽子、12 为シルク×5+ミスリル×5+世界树×5、13 "利"的テクスト、14 为"胜"的テクスト、15 为牛角の剑、16 为シルク×10+ミスリル×10、17 为"黑"的テクスト、18 为シルク×3+ミスリル×3+世界树×3、19 为世界树×10

己方人物角色状况

名前	移	武	防	枚数	想造
バクステール	70	A	B	5	○

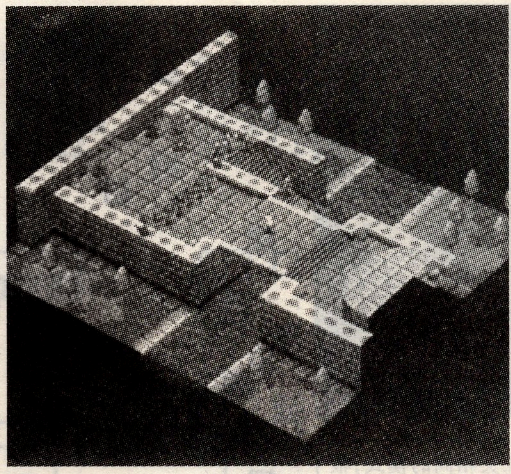
敌方幻兽状况

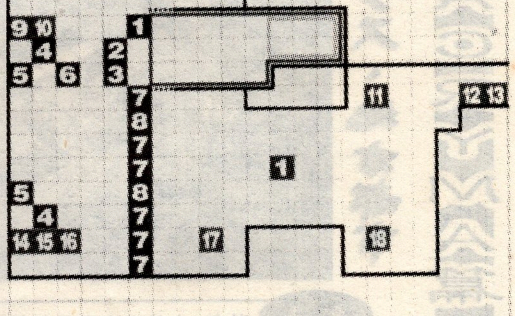
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
7	バルドスコモン	3	プラチナハンマー	―	―	×
8	バルドスシャドウ	3	プラチナハンマー	―	―	×
9	バルドスドール	3	プラチナハンマー	―	―	×

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想造	アイテム
1	アクエルド兵士	8	銀の金槌+4	エアフォースベレー+2	皮の衣	エナメルの靴+2	火	氷	雷	岩	―	×	―
2	アクエルド兵士	10	ダイヤモンドアクス	プラチナヘルム+3	プラチナアーマー+3	プラチナレッグ+3	奇襲	―	―	―	―	×	テクスト「下」
3	アクエルド兵士	8	鬼の金棒+4	レザーキャップ+2	そうかり	軍靴+4	氷河	炎帝	―	―	―	×	―
4	アクエルド兵士	8	プラチナアックス+2	ビーストハット+2	ビーストローブ	勇者の具足+2	大岩	―	―	―	―	×	テクスト「議」
5	アクエルド兵士	8	レプリカマサムネ+2	ブランドの帽子+2	紅の衣	ビーストシューズ+2	雷電	―	―	―	―	×	―
6	アクエルド兵士	8	プラチナランス+2	武将の兜+2	ブランドジャケット	ブランド靴+2	烈火	―	―	―	―	×	テクスト「迷」

イドラス・城寨里口







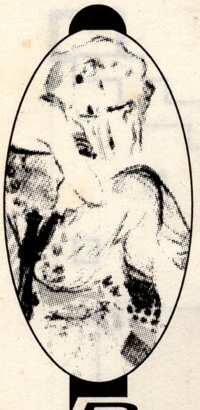
要点 **配置**:本关的己方部队位置是规定的,这样对于灵活动用有些不便,但是强制出现的每位乘员的位置也基本上附合了我们的安排。
道具:9 为シルク×5、10 为ミスリル×5、11 为シルク×5、12 为世界树×10、13 为シルク×10+ミスリル×10、14 为"草"的テクスト、15 为"雉"的テクスト、16 为シルク×5、17 为ミスリル×5、18 为"想"的テクスト

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
4	アコニットシャドウ	1	クサナギ・レプリカ	×	―	×
5	アコニットコモン	1	七星剣	×	―	×
6	アコニットドール	1	夢想剣	×	―	×
7	カーリヤコモン	20	夢想剣+4	―	―	×
8	カーリヤシャドウ	20	夢想剣+4	―	―	×

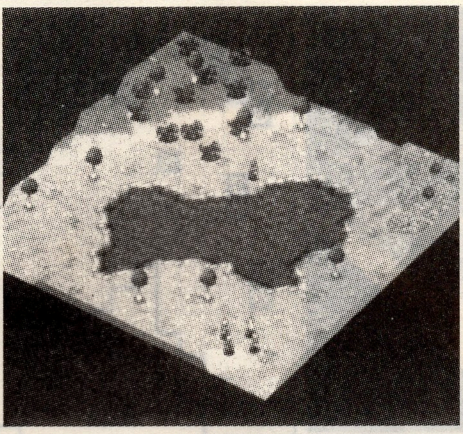
敌方人物角色状况

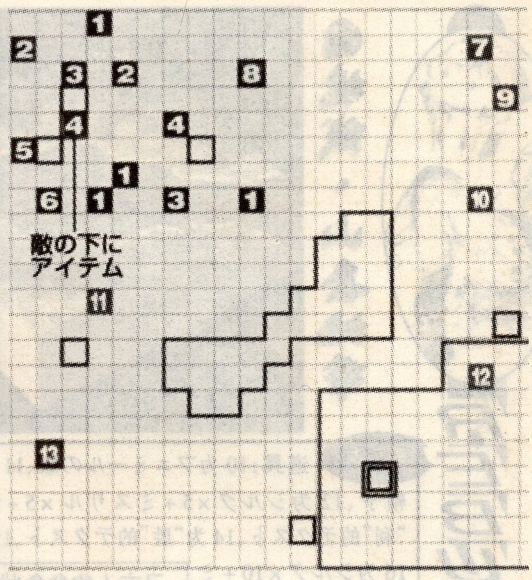
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	想造	アイテム
1	アクエルド兵士	18	木の剣	―	―	―	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	―	×	テクスト「進」
2	アクエルド兵士	15	木の斧	―	―	―	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	―	×	テクスト「職」
3	アクエルド兵士	15	木の斧	―	―	―	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	―	×	テクスト「夢」



REBUS完全攻略—LACRYMA篇

エデン





要点

行动:本关中有些道具获得的方法是比较困难的,例如8及13都需要使用法术两次才能得到。

道具:4为エアミックス'98、7为"龙""御"的テクスト+シルク×5+ミスリル×5、8为"布""都""魂"的テクスト、9为"昆""世"的テクスト+世界树×5、10为シルク×10+ミスリル×10+世界树×10、11为金太郎的钺(地面)、12为シルク×5+ミスリル×5+世界树×5、13'为カーリヤランス

己方人物角色状况

名前	移	武	防	枚数	想造
ラクリマ	70	B	B	5	○

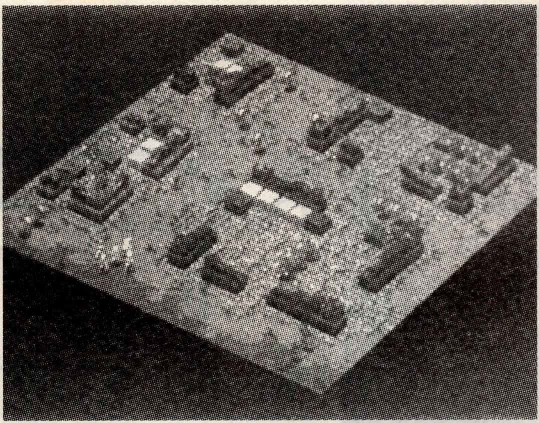
己方増援人物角色状况

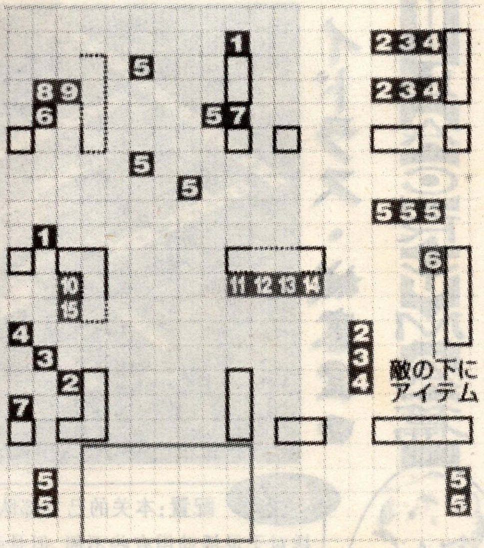
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	移	武	防	枚数	想造
1	リムザン	18	七星剣	ダイヤモンドヘルム	ダイヤアーマー	ダイヤモンドレッグ	60	A	A	2	×

敌方幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	ドラゴンシャドウ	13	×	×	×	×
2	ドラゴンドール	13	×	×	×	×
3	ドラゴンコモン	14	×	×	×	×
4	ドラゴンドール	14	×	×	×	×
5	ドラゴンシャドウ	20	×	×	×	×
6	ドラゴンコモン	13	×	×	×	×

イドラス・地方都市





要点

装备:本关又出现了与前几关相同的模式,根据己方部队的装备,敌人的装备也会有所变化,本次建议大家去与敌装备优良的部队交手,必竟在临近最终章时对于提升等级是大家的需要,不过在与其主力交手时务必小心,不要让战斗力过度分散。

道具:6为"乘"的テクスト、8为"光"的テクスト、9为"郎"的テクスト、10为"十""背"的テクスト、11为"太"的テクスト、12为"门"的テクスト、13为"阵"的テクスト、14为"意""如"的テクスト、15为"引"的テクスト**注**:6(于木箱上)

己方人物角色状况

名前	移	武	防	枚数	想造
クーン	70	A	A	3	×

敌幻兽状况

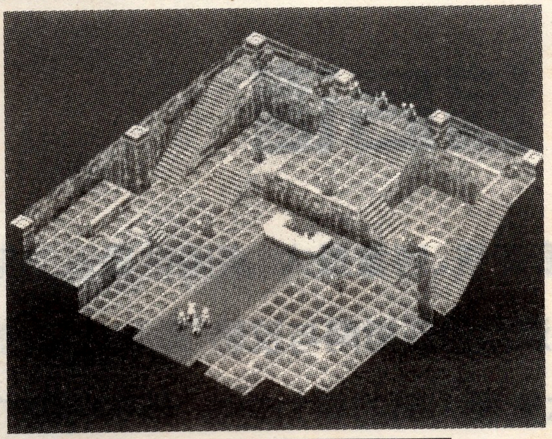
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
1	ドラゴンシャドウ	3	×	×	×	×
2	アコニットコモン	1	ターフー	×	大鎧	×
3	アコニットシャドウ	1	ターフー	×	大鎧	×
4	アコニットドール	1	ターフー	×	大鎧	×
5	カーリヤドール	1	長柄槍	石の兜	石の鎧	×
6	ドラゴンコモン	3	×	×	×	×
7	ドラゴンドール	3	×	×	×	×

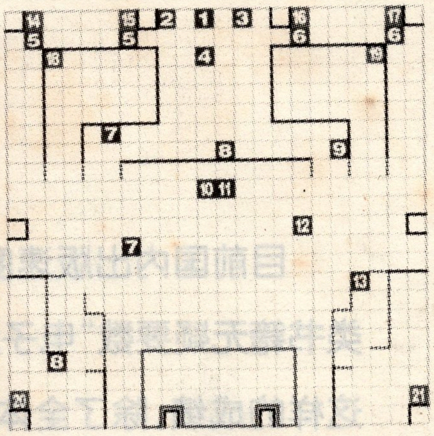




REBUS完全攻略——LACRYMA篇

帝国文法院・エントランス





要 点

幻兽：本关有两种特定的幻兽登场，只不过都属于敌人，小心它们强大的实力。

道具：14为"妖"的テクスト、15为"限定解除"的テクスト、16为"名"的テクスト、17为シルク×10＋ミスリル×10＋世界树×10、18为"鸣"的テクスト、19为"小"的テクスト、20为"度"的テクスト＋シルク×10＋ミスリル×10、21为"迦"的テクスト＋世界树×10

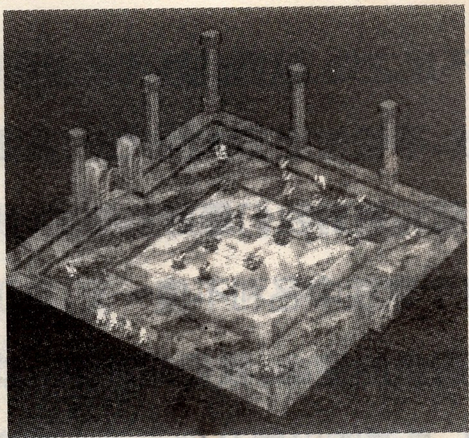
敌方幻兽状况

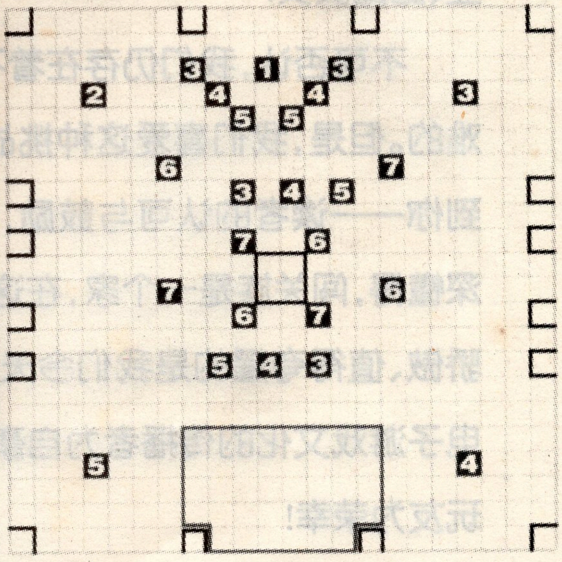
番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
5	ドラゴンコモン	5	×	×	×	×
6	ドラゴンシャドウ	5	×	×	×	×
7	アコニットコモン	8	プラチナアックス+4	×	プラチナアーマー	×
8	アコニットシャドウ	8	ダイヤモンドスピア	×	プラチナアーマー	×
9	アコニットシャドウ	8	プラチナアックス+4	×	プラチナアーマー	×
10	アコニットコモン	8	レプリカムラマサ	×	プラチナアーマー	×
11	キャウ	1	×	×	×	×
12	アコニットコモン	8	ダイヤモンドスピア	×	プラチナアーマー	×
13	アコニットシャドウ	8	レプリカムラマサ	×	プラチナアーマー	×

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	バンドール	18	御剣・草薙	毘沙門の兜	毘沙門の鎧	毘沙門の具足	集中砲火	紅蓮の氷	建御雷	堆積岩	—	3	—
2	アクエルド兵士	15	レプリカマサムネ	ダイヤモンドヘルム	ダイヤアーマー	ダイヤモンドレッグ	竜吐水	—	—	—	—	0	—
3	アクエルド兵士	15	打出の小槌+4	ダイヤモンドヘルム	ダイヤアーマー	ダイヤモンドレッグ	百薬の長	—	—	—	—	0	—
4	アクエルド兵士	15	如意棒	ダイヤモンドヘルム	ダイヤアーマー	ダイヤモンドレッグ	竜巻(+3)	—	—	—	—	0	—

ペンタグラム・大聖堂





要 点

幻兽：在最终章里，双方都可以想造最强的幻兽，但是相比之下，己方的幻兽比敌方的幻兽能力要低一些，这需要大家在战术上有所变化，集合优势兵力逐一击破是较好的办法，当然如果等级够高的话，全面拉开战线也未尝不可。

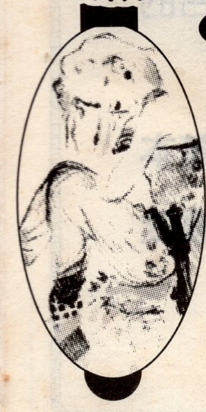
回复：本关的初期有4个回复点，但是它们的位置是处于敌方军中。

敌幻兽状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部
3	ファイナスドール	1	バスタードソード	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
4	ファイナスシャドウ	1	バスタードソード	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
5	ファイナスコモン	1	バスタードソード	プラチナヘルム	プラチナアーマー	プラチナレッグ
6	ドラゴンドール	15	×	×	×	×
7	ドラゴンシャドウ	15	×	×	×	×

敌方人物角色状况

番号	名前	LV	武器	頭部	胴部	脚部	法術1	法術2	法術3	法術4	法術5	[illegible]	アイテム
1	ベルトシュメルツ	20	ドリームロッド	夢想の帽子	夢想の衣	夢想の靴	電光石火	霹靂の陣	—	—	—	6	—
2	ザクロ	18	妖刀村正+4	源氏の兜+3	源氏の鎧+3	源氏の具足+3	メテオ	大震災	—	—	—	3	—



编后语

目前国内出版速度最快、容量最大、实用性最强的电子游戏类书籍无疑要数“电子游戏最新指南与攻略”系列丛书。能有今天这样的成绩，除了全体编辑人员的努力之外，还要多谢广大读者的热情支持。

“电子游戏最新指南与攻略”是本风格朴实的书，也正因如此，编辑起来所要付出的劳动也极大。从策划此系列丛书的第一天起，我们就知道自己已踏上了一条不归路，从 1997 年 10 月第一册面市，到如今本书的制作完工，我们的每一步都走得兢兢业业、踏踏实实！

不可否认，我们仍存在着不足之处，以后的路将是漫长的、艰难的。但是，我们喜爱这种挑战，不论付出多大的代价，只要能得到你——读者的认可与鼓励，那将是对我们最好的奖赏！我们深深懂得，闯关族是一个家，在这个家族中名利不值一文，真正值得骄傲、值得夸耀的是我们今天肩负的使命。我们深深的以能成为电子游戏文化的传播者为自豪，真诚的以能交到天下志同道合的玩友为荣幸！

“电子游戏最新指南与攻略”丛书将会一直编排下去，并基本以两个月一本的速度出版，她属于每个读者、属于每个真心喜爱电玩的朋友！


NEO GEO
OK!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
REAL BOUT FATAL FURY 2
THE NEWCOMERS
©SNK 1998
NEO·GEO FREAK



责任编辑：成如梅
封面设计：陈世杰

ISBN 7-204-04121-6
9 787204 041213 >

ISBN 7-204-04121-6/G · 893

定价：22.00 元